ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

8
ВЫПУСК

ИГРОМАНИЯ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ВЫПУСК 8

Библиотека журнала «Игромания»
Москва – 2000

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 8. — М., 2000. — 384 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0097-5

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера.

Лучшие компьютерные игры. Выпуск 8

Выпущено «Издательской фирмой Астрея-2000»,
ЛР № 066645 от 01 июня 1999 г.
Подписано в печать 28.02.2000. Формат 70 x 100 $^{1}/_{16}$ Печать офсетная.
Печ. л. 24. Тираж 5 000 экз. Заказ № 407

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография ИПО Профсоюзов Профиздат» 109044, Москва, Крутицкий вал, 18. ПД № 00180 от 29.11.1999 г.

ISBN 5–7594–0097–5



СОДЕРЖАНИЕ

AGE OF WONDERS

Разработчик: **Triumph Studios**
Издатель: **G.O.D.**
Выход: **ноябрь 1999 г.**
Жанр: **Походовая стратегия**
Требования: **P200, 32Mb (PII-300, 32Mb)**
Рейтинг: **8,2**

Сага о борьбе темных эльфов с добрыми за торжество своих идеалов в отдельно взятом фэнтезийном мире с привлечением потусторонних, замогильных сил.

РАСЫ

В игре 12 рас, которые поделены на «хороших» (good), «нейтральных» (neutral) и «плохих» (evil).

Good: Elf, Halfling, Dwarf, High Man

Neutral: Human, Azrac, Lizard, Frostling

Evil: Dark Elf, Orc, Goblin, Undead

Это деление определяет изначальные расовые отношения, которые очень важны в Age of Wonders. Города, заселенные дружественными расами, могут присоединяться к вам без боя (однако, как правило, требуют за это золото). В случае, когда ты захватил город, населенный недружественной тебе расой, он всегда может взбунтоваться, если ты не держишь в нем верные войска. Армия, составленная из представителей недружественной расы, в любой момент может выйти из повиновения и т. д. (подробности в разделах «ГОРОДА» и «ЮНИТЫ»).

Различают пять уровней расовых отношений от дружбы (friendly) до ненависти (hate), причем все они выражаются в конкретных числах:

Friendly: 100

Polite: 80-99

Neutral: 60-75

Wary: 21-59

Hate: 0-20

В ходе игры эти самые числа могут меняться.

Во-первых, их меняют дипломатические действия. Заключение мира дает +10, а альянса — +20. Нарушение же мира или альянса штрафуется сильнее: в первом случае расовые отношения падают на 20, во втором — на 40.

Во-вторых, очень многое зависит от того, как ты обращаешься с жителями захваченных городов (грабишь ли города или апгрейдишь, переселяешь ли жителей). Детали смотри в разделе «ГОРОДА».

В-третьих, расовые отношения имеют тенденцию стремиться к изначальному уровню, если ты не предпринимаешь никаких действий. Происходит это со скоростью +2/-2 за один ход (в пропатченной версии 1.1 эта скорость уменьшена до +1/-1). Например, играя за эльфов, ты каким-то чудом добился самых что ни на есть дружественных отношений с орками. Тогда, если не предпринимать никаких действий, орки будут по-прежнему питать к тебе лютую ненависть через (100-20)/2=40 ходов.

Изначальные расовые отношения определяются следующей таблицей:

Расы	**Hum**	**Azr**	**Liz**	**Frost**	**Elf**	**Half**	**Dwarf**	**High**	**D Elf**	**Orc**	**Gob**	**Undead**
Human	F	P	P	P	N	N	N	P	N	N	N	W
Azrac	P	F	N	N	N	N	N	W	N	N	P	W
Lizard	P	N	F	P	N	N	N	W	N	N	N	W
Frostling	P	N	P	F	N	N	N	W	N	N	N	W
Elf	N	N	N	N	F	F	P	F	H	H	H	H

Halfling	N	N	N	N	F	F	F	P	H	H	H	H
Dwarf	N	N	N	N	P	F	F	F	H	H	H	H
Highman	P	W	W	W	F	P	F	F	H	H	H	H
Dark Elf	N	N	N	N	H	H	H	H	F	F	P	P
Orc	N	N	N	N	H	H	H	H	F	F	F	P
Goblin	N	P	N	N	H	H	H	H	P	F	F	P
Undead	W	W	W	W	H	H	H	H	P	P	P	F

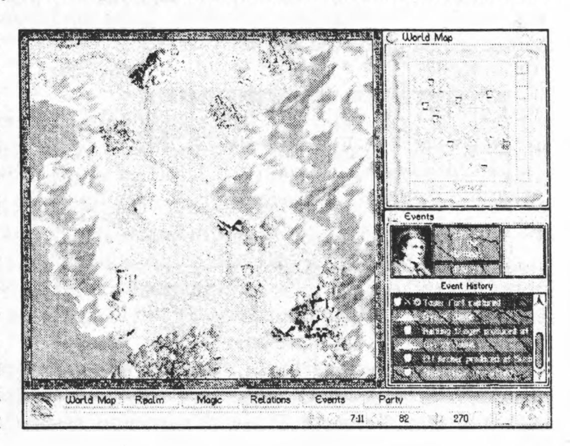
F — Friendly, P — Polite, N — Neutral, W — Wary, H — Hate

Многим расам не все равно, где жить или находиться. Мораль юнитов, находящихся в неблагоприятной местности, падает, а в благоприятной — повышается.

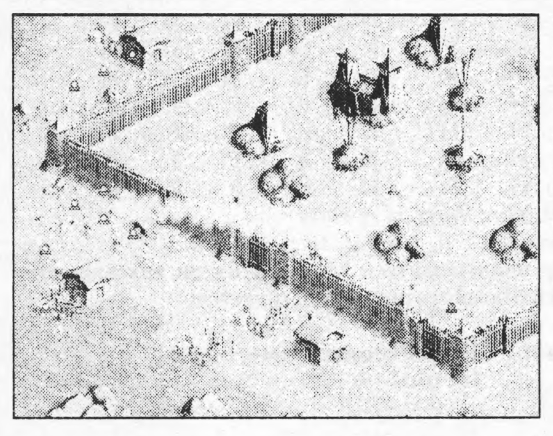
Раса	Благоприятная местность	Неблагоприятная местность
Azrac	Desert (пустыня)	Ice (лед)
Dark Elf	Dirt (грязь)	-
Dwarf	Dirt (грязь)	-
Elf	Grass (трава)	Wasteland (пустошь)
Frostling	Ice (лед)	Desert (пустыня)
Goblin	Dirt (грязь)	-
Halfing	Grass (трава)	Wasteland (пустошь)
Highman	-	-
Human	-	-
Lizardman	Water (вода)	Desert, Wasteland
Orc	-	-
Undead	Wasteland (пустошь)	Grass (трава)

МАГИЯ

Вся магия поделена на 6 основных сфер (Life, Death, Air, Earth, Fire, Water) и 2 дополнительных (Cosmos, Secret). В каждой сфере различаются 4 уровня заклинаний (кроме Secret — там 2 уровня). Для изучения магии основных сфер необходимо иметь соответствующие «магические фишки», причем число фишек определяет максимально доступный уровень заклинания сферы. Так, например, если у тебя 4 фишки Life, 2 фишки Air и 1 фишка Water, то ты можешь изучить всю магию сферы Жизни, первые 2 уровня сферы Воздуха и только начальный уровень сферы Воды; при этом ты лишаешься возможности изучать магию Death, Earth и Fire (впрочем, если повезет, заклинания этих сфер еще можно купить в Wizard Tower). Cosmos — это как бы «бесцветная» магия: здесь учитывается лишь общее число фишек. (Если у тебя 4 фишки или больше, то ты автоматически будешь иметь возможность изучить всю Космическую магию.) Магия Secret не изучается: все «тайные» заклинания можно только купить в Wizard Tower. Магические фишки выбираются перед началом игры — на стадии генерации героя-лидера (в зависимости от миссии дается 7 или 5 фишек, реже — 3 фишки).



Основными источниками маны являются так называемые «узлы» (nodes), которые надо еще разыскивать и захватывать. «Узлы» также обладают специализацией: есть Life Node, Death Node, Air Node, Earth Node, Fire Node и Water Node. Чтобы



узел давал тебе ману, необходимо иметь хотя бы одну фишку данной сферы; чем больше фишек данной сферы ты имеешь, тем больше один и тот же узел будет приносить маны. Зависимость здесь такая: 0 фишек — 0 маны; 1 фишка — 15; 2 фишки — 20; 3 фишки — 25; 4 фишки — 30. Например, если у тебя 4 фишки Life, 2 фишки Air и 1 фишка Water и ты захватил по одному узлу Life, Death, Air, Earth, Fire и Water, то в результате твой доход маны составит 30+0+20+0+0+15=65 за один ход. Помимо «специализированных», есть и «бесцветные» узлы — Power Node, обладание которыми приносит по 10 единиц маны, и это не зависит от числа магических фишек.

Кроме того, ману приносят герои со способностью **Spell Casting** — по 5 единиц за каждый уровень; поскольку есть 5 уровней **Spell Casting**, то один обычный герой может давать максимум 25 единиц маны за ход. Исключение составляют герои-лидеры: они генерируют еще 5 дополнительных единиц маны.

Магические заклинания могут применять только герои и только со способностью **Spell Casting**. Уровень этой способности никак не сказывается на силе заклинаний, а только ограничивает максимальный запас маны героя — по 10 единиц на каждый уровень. Таким образом, герой может потратить максимум 50 единиц маны в день (на уровне **Spell Casting** V).

Некоторые юниты могут обладать магическими способностями. Так, например, все жрецы обладают способностью **Dispel Magic**, которая действует точно так же, как и одноименное заклинание, применяемое героями. Для применения магических способностей не требуется никакая мана, но применить такую способность можно только 1 раз в день.

Все заклинания делятся на три типа: Global — применяются только на местности, Combat — применяются только в бою, Unit — могут применяться и там и там.

Не забывай про тот самый рычажок, с помощью которого перераспределяется магия: в «закрома» и на исследования. Здесь можно дать очень простой совет. Всегда имей в «закромах» 50-200 единиц маны (в зависимости от числа магов-героев), а все остальное пускай на исследования, держа возле нуля ежедневный приток маны. Как только вышел расход маны — передвинь рычажок, дабы восполнить недостачу, а на следующем ходу верни его на прежнее место.

«Крутые» заклинания

Обрати внимание, что все сферы магии как бы поделены на противоборствующие стороны: Life — Death, Air — Earth, Fire — Water. Наглядно это проявляется в заклинании Mastery (Life Mastery, Air Mastery и т. п.), которое считается верхом магического искусства: при его применении удваивается стоимость всех заклинаний противоположной сферы. Кроме того, Mastery дает дополнительный глобальный бонус (например, Air Mastery удваивает скорость движения своих юнитов и «ополовинивает» темпы продвижения противника). Кроме того, выставляет на каждом Node по защитнику в виде мощного существа своей сферы (например, Water Elemental в случае Water Mastery). Защитник принадлежит обладателю «нода».

Какую выбрать магию — это в основном вопрос вкуса. Здесь можно только посоветовать не разбрасываться, а сделать ставку на 1-2 (максимум 3) сферы, дабы получить самые мощные заклятия. Полный перечень магических заклинаний приводится в «ПРИ-

ЛОЖЕНИИ». Ниже мы дадим краткую характеристику сфер магии, отметив особенно сильные заклинания.

Life. Специализируется на защите собственных юнитов. Дешевое заклинание 1-го уровня **Remedy** позволяет снять любую «порчу» и восстанавливает 5 поинтов здоровья. Из боевых заклинаний, действующих на расстоянии, имеется лишь слабенькое **Solar Flare** и довольно сильное глобальное **Sacred Wrath**, которое, к сожалению, не разбирает, где свои, а где чужие. Единственное вызываемое существо — Золотой Дракон — по боевым характеристикам не уступает Черному Дракону, а требует на поддержку в 1,5 раза меньше маны. Особенно хочется отметить магию **Tranquillity**, улучшающую межрасовые отношения — это действительно уникальная магия, не имеющая аналогов в других сферах.

Название	**Уровень**	**Тип**	**Цена**	**Поддержка**	**Что делает**
Solar Flare	1	Combat	4	-	Пуляет holy fire
Remedy	1	Unit	8	-	лечит +5 h.p. и устраняет всяческую порчу
Bless	1	Unit	10	4	+1 Defense, +1 Resistance, Death Protection
Rejuvenate	1	Global	12	-	Превращает в травку пустыню, степь, лед и пустошь
Turn Undead	2	Combat	11	-	Средство для борьбы с нежитью (undead)
Recall Spirits	2	Combat	18	-	Призывает духи павших воинов в виде spirit puppets
Holy Champion	2	Unit	25	8	+2 Attack, +2 Damage против evil-юнитов
Holy Woods	2	Global	30	5	Сажает священные деревья, наносящие holy damage по проходящим через них evil-юнитам
High Prayer	3	Combat	30	-	+1 Attack, +1 Damage, +1 Defense, +1 Resistance всем своим юнитам, участвующим в битве
Sacred Wrath	3	Combat	30	-	Наносится мощный holy damage по всем юнитам, участвующим в битве (своим тоже)
Tranquillity	3	Global	60	8	Улучшает расовые отношения
Resurrect Hero	3	Global	66	-	Воскрешает падшего героя.
Divine Storm	4	Global	105	-	Наносит мощный holy damage по значительной территории
Gold Dragon	4	Global	280	8	Вызывает Золотого Дракона
Crusade	4	Global	210	-	Призывает все «независимые» good-юниты пойти войной на evil-расы
Life Mastery	4	Global	360	55	На ВСЕ ваши юниты накладывается магия Bless. Evil-юниты подвергаются Fear. Death-магия стоит в 2 раза дороже

Death. Магия Смерти — антипод магии Жизни. Множество заклинаний направлено на порчу, устрашение врага и воскрешение из мертвых. В этом смысле особенно выделяется **Animate Ruins**. Вместо того чтобы переселять свою расу в захваченный город стандартным образом (с помощью migrate), лучше разграбить город, а затем применить **Animate Ruins**. Так быстрее, выгоднее (грабеж приносит немалый доход), к тому же ты

сразу получаешь приличный гарнизон защитников в лице скелетов, возникающих из воскресших жителей.

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Death Ray	1	Combat	4	-	Атака Death на расстоянии
Disease Cloud	1	Combat	9	-	Наводит порчу (disease)
Dark Gift	1	Unit	10	3	+ 1 Damage, Death Strike
Black Spider	1	Global	35	6	Вызывает Черного Паука
Terror	2	Combat	15	-	Наводит ужас — как способность fear
Animate Dead	2	Combat	20	-	Воскрешает павших воинов в виде нежити
Unholy Champion	2	Unit	25	8	+2 Attack, +2 Damage против good-юнитов
Evil Woods	2	Global	30	5	Сажает смертоносные деревья, наносящие death damage проходящим через них good-юнитам
Mind Decay	3	Combat	30	-	Может овладеть вражеским юнитом на некоторое время
Animate Ruins	3	Global	42	-	Восстанавливает город и воскрешает его жителей в виде skeleton warriors
Pestilence	3	Global	55	-	Выбрасывает облако, поражающее значительную территорию. Все юниты получают poison damage. Облако дрейфует каждый ход в случайном направлении
Animate Hero	3	Global	66	-	Воскрешает павшего героя
Death Storm	4	Global	105	-	Вызывает смертоносный шторм. Все юниты получают death damage, а местность превращается в wasteland
Hatred	4	Global	110	10	Ухудшает расовые отношения
Black Dragon	4	Global	210	12	Вызывает Черного Дракона
Death Mastery	4	Global	360	35	Наводит порчу на все good-юниты; цена Life-заклинаний удваивается

Air. У магии Воздуха великолепный арсенал средств, дающий тебе дополнительные возможности. **Wind Walking** позволяет юнитам летать, а **Haste** удваивает (!) скорость передвижения. **Freeze Water** замораживает воду, позволяя переправиться по ней «аки посуху». Великолепные Summon-заклинания: **Great Eagle** 2-го уровня — прекрасный разведчик, особенно полезный в самом начале игры, а **Air Elemental** — самый лучший из элементалей благодаря способности летать и куче иммунитетов. Особенно хочется отметить довольно мощное боевое заклинание 1-го уровня **Chain Lightning**: поражает одновременно до 4-х юнитов (правда, редко когда совсем убивает, зато часто оглушает). Только магия Воздуха может созывать новых героев (**Call Hero**).

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Vaporize	1	Combat	4	-	Поражает на расстоянии
Bird's View	1	Global	8	-	Раскрывает территорию в радиусе 10 клеток
Chain Lightning	1	Combat	8	-	Бьет по указанному юниту и по трем соседним; может оглушить юнит на 1 ход

Haste	1	Unit	10	1	Ускоряет движение юнита в 2 раза
Winds of Fury	2	Combat	12	-	Отбрасывает юнит в сторону; повреждает летающие юниты
Cold Breath	2	Combat	16	-	Атака Cold в указанном направлении (очень короткий радиус действия)
Freeze Water	2	Global	28	-	Замораживает воду, позволяя по ней пройти
Great Eagle	2	Global	38	6	Вызывает Большого Орла
Shock Wave	3	Combat	22	-	Вызывает круговую ударную волну, поражающую все на своем пути
Wind Walking	3	Unit	44	8	Наделяет способностью летать
Call Hero	3	Global	52	-	Вызывает нового героя. Герой будет случайным, и не факт, что дружественной вам расы
Tornado	3	Global	56	-	Торнадо разбрасывает армию по огромной территории. Чем ниже уровень юнита, тем выше вероятность «телепортации». Эффективнее действует на равнинах
Lightning Storm	4	Combat	80	-	Бьет по площадям, поражая юниты и повреждая здания
Watcher	4	Global	110	8	Вызывает «наблюдателей», которые действуют как Town Fort, раскрывая к тому же скрытые и невидимые юниты
Air Elemental	4	Global	194	12	Вызывает Элементальное существо Воздуха
Air Mastery	4	Global	360	25	Свои корабли и летающие твари движутся вдвое быстрее, а аналогичные юниты противника — вдвое медленнее. Удваивается стоимость Earth-заклинаний

Earth. Магия Земли направлена на преобразование местности. Только почти все ее заклинания какие-то курьезные, приносящие мало пользы (либо непонятно, на чью руку они больше сыграют). Единственный «конек», которому позавидует любая магия, — это заклинание **Gold Rush**, удваивающее доход от города (однако ценой поддержки в 10 единиц маны). Очень полезно также заклинание **Free Movement**, существенно расширяющее «проходимость» юнитов. При взятии городов полезны заклинания **Tremors** и **Town Quake**, рушащие крепостные стены.

Название	**Уровень**	**Тип**	**Цена**	**Поддержка**	**Что делает**
Slow	1	Combat	3	-	В 2 раза понижает скорость выбранного юнита
Entangle	1	Combat	6	-	Опутывает юнит корнями на все время сражения — юнит не может двигаться и совершенно беззащитен
Stone Skin	1	Unit	8	5	+ 2 Defense
Summon Boar	1	Global	25	4	Вызывает Большого Медведя

Stoning	2	Combat	9	-	Бьет камнями на приличное расстояние (long)
Free Movement	2	Unit	12	4	Наделяет юнит способностями Mountaineering, Cave Crawling и Forestry
Poison Plants	2	Global	32	5	Сажает отравленные деревья; проходящие через них юниты получают poison damage
Gold Rush	2	Global	40	10	Удваивает прибыль от города
Tremors	3	Combat	30	-	Землетрясение по всему полю боя. Повреждает все, включая крепостные стены
Concealment	3	Unit	36	5	Наделяет юнит способностью Concealment
Level Terrain	3	Global	52	-	Выравнивает поверхность земли, превращая горы и холмы в равнины
Enchanted Roads	3	Global	80	10	Увеличивает на 1/3 скорость передвижения по дорогам пеших юнитов (mpc=2 вместо mpc=3)
Raise Terrain	4	Global	85	-	Превращает равнины в горы (противоположно Level Terrain)
Town Quake	4	Global	95	-	Устраивает землетрясение под городом, повреждая крепостные стены и нанося урон юнитам
Earth Elemental	4	Global	196	12	Вызывает Элементальное существо Земли
Earth Mastery	4	Global	560	56	Все свои юниты получают Stone Skin (+2 Defense); магия сферы Air стоит вдвое дороже

Fire. Самое большое число боевых заклинаний, поражающих на расстоянии, — **Flaming Arrow**, **Call Flames**, **Fire Breath**, **Swarm**, **Fireball**, **Sacrificial Fire**. Особенно хочется отметить **Fireball**, способный крушить городские стены. Неплохое заклинание **Anarchy** — альтернативный способ отъема городов у неприятеля. **Warmonger** особенно полезен в городе, производящем юниты высокого уровня.

Название	**Уровень**	**Тип**	**Цена**	**Поддержка**	**Что делает**
Flaming Arrow	1	Combat	4	-	Пускает огненную стрелу (fire damage)
Call Flames	1	Combat	6	-	Поджигает клеточку — горит все, что может гореть
Fury	1	Unit	7	2	+2 Attack, -1 Defense
Fire Sprite	1	Global	35	6	Вызывает огненных существ — Fire Sprites
Fire Halo	2	Unit	15	4	Fire Immunity, Fire Strike
Fire Breath	2	Combat	16	-	Дует огнем в указанном направлении, поджигая все на своем пути
Swarm	2	Combat	18	-	Группа огненных мошек атакует указанный юнит и все соседние клеточки (не разбирая, где свои, а где чужие)

Cloud of Ashes	2	Global	27	6	Создает пепельное облако, делая «неизвестной» ранее разведанную территорию
Fireball	3	Combat	20	-	Бьет мощным огненным шаром, способным даже разрушать стены
Sacrificial Flame	3	Combat	22	-	Бьет мощным огнем по указанной площади. Герой, применяющий заклинание, получает легкое ранение
Fire Barrier	3	Global	45	5	Покрывает огнем указанную территорию. Все проходящие через огонь юниты получают fire damage
Anarchy	3	Global	48	-	Подстрекает жителей города к бунту. Только сильный гарнизон может противостоять этой магии
Fire Storm	4	Global	105	-	Огненный шторм жжет все попавшие в него юниты (fire damage); этот шторм затихает не сразу
Warmonger	4	Global	110	12	Город производит сразу ветеранов 1-го уровня (тех, что с серебряной медалькой)
Fire Elemental	4	Global	185	12	Вызывает Элементальное существо Огня
Fire Mastery	4	Global	260	20	Вызывает смятение в умах: «нейтралы» нападают на ближайших соседей. Заклинания Воды стоят вдвое дороже

Water. Как ни странно, но самое мощное боевое заклинание первого уровня — **Ice Shards** — у Воды. То же самое относится к **Great Hail** — мощнейшее заклинание, бьющее по площадям и не знающее в этом деле себе равных (но и стоит весьма дорого). **Healing Water** первого уровня — самое мощное целительное средство, так как восстанавливает сразу же все здоровье юнита (а не +5 hit points, как **Remedy** или обычное healing). Очень часто оказываются полезными **Ooze** и **Water Walking**. **Liquid Form** дает не только способность плавать, но и снижает урон от физических (physical) атак — самого распространенного типа атак. Благодаря магии **Fountain of Life** города можно превращать в настоящие лечебницы.

Название	**Уровень**	**Тип**	**Цена**	**Поддержка**	**Что делает**
Ooze	1	Combat	6	-	Разбрасывает грязь. Скорость движения по грязи снижается вдвое
Ice Shards	1	Combat	8	-	Бьет сосульками на дальние расстояния
Healing Water	1	Unit	10	-	Полностью восстанавливает здоровье
Summon Frog	1	Global	23	2	Вызывает Большую Лягушку
Geyser	2	Combat	12	-	Гейзер подбрасывает жертву вверх, а затем роняет, нанося ей урон
Water Walking	2	Unit	14	4	Позволяет ходить по воде «аки по суху»

Frost Beam	2	Combat	14	-	Попытка «заморозить» юниты на целой площади (сроком на 3 хода). Наносит также Cold damage
Vortex	2	Global	25	-	Создает мощный водоворот на воде, повреждая все попавшие в него юниты
Healing Showers	3	Global	24	-	Целительный дождик лечит все юниты и облагораживает местность
Great Hail	3	Combat	30	-	Мощное оружие, бьющее по площадям и повреждающее юниты и строения
Liquid Form	3	Unit	30	12	Позволяет плавать и дает Protection от Physical атак
Fountain of Life	3	Global	80	8	Создает в городе Фонтан Жизни. Все юниты, находящиеся в городе, вылечиваются за 1 ход
Ice Storm	4	Global	105	-	Покрывает местность льдом и замораживает воду. Все юниты получают повреждение типа Cold
Water Elemental	4	Global	185	12	Вызывает Элементальное существо Воды
Water Mastery	4	Global	360	25	Радиус видения всех вражеских юнитов уменьшается в 2 раза. Заклинания Fire стоят вдвое дороже
Flood	4	Global	380	30	Глобальное наводнение. Длится 2 хода и за каждый ход затопляет ближайшие к воде прибрежные клетки

Дополнительные заклинания

Cosmos (Космос)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Dispel Magic	1	Unit	5		Попытка снять магию с юнита
Enchant Weapon	1	Unit	10	2	+1 Attack, +1 Damage, Magic Strike
Warp Party	2	Global	22	-	Телепортирует отряд в случайную точку на местности
Disjunction	2	Global	25	-	Попытка устранить глобальное (global) заклинание
Town Gate	3	Global	52	-	Мгновенно перебрасывает отряд к своему городу
Anti Magic Shell	3	Global	76	8	Создает над городом защитное поле, препятствующее наложению магии
Power Leak	4	Global	110	10	Сила магии всех игроков понижается вдвое
Spell Ward	4	Global	130	15	Запрет на global enchantment. Невозможно ни бросить новое глобальное заклинание, ни устранить старое. Сначала надо устранить Spell Ward

Secret (Тайные)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Conceal Area	1	Global	5	-	Скрывает территорию от врагов
Cosmagic Surgery	1	Unit	10	-	Позволяет сменить портрет героя
Summon Mermaid	2	Global	26	3	Вызывает Mermaid — плавающую тварь. Герой должен находиться возле воды
Summon Syron	2	Global	285	16	Вызывает грозного Syron'a

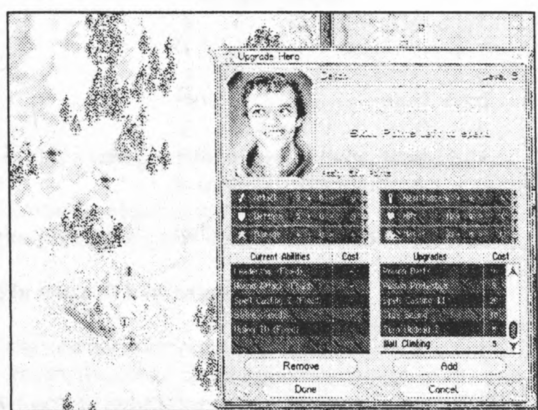
ГОРОДА

Все города изначально существуют на карте. Города нельзя строить на новом месте. Города можно лишь уничтожать или снова восстанавливать (с помощью специальных строительных машин).

Каждый город дает тебе золото. Если в городе ничего не производится, то доход от города немного увеличивается (по умолчанию ставится **Produce merchantise**). Если население довольно тобой, то город также дает чуть больше. Если соседние клеточки заняты противником, то доход от города чуть падает (так как крестьяне не могут выращивать там урожай).

Но основное назначение городов — это, естественно, производство новых юнитов. Набор даваемых городом юнитов зависит от расы. Максимум, на что способен город, это дать 4 юнита 1-го уровня, 4 юнита 2-го уровня, 3 юнита 3-го уровня и 1 юнит 4-го уровня. Однако не все юниты доступны для производства с самого начала игры, а только самые слабые, «базовые» юниты первого-второго уровней. Часть юнитов необходимо сначала «инсталлировать» (изображения этих юнитов как бы подернуты дымкой), на что обычно требуется один ход. Остальные юниты можно получить только в результате более дорогой операции — апгрейда города. На апгрейд тратится 3 хода, и обходится эта операция в 250 золотых. Максимально доступный уровень апгрейда определяется размером города (сколько клеточек он занимает). Таким образом, самые крутые юниты можно получить лишь в городах, раскинувшихся на четырех клеточках. Каждый апгрейд повышает на +5 твои отношения с расой.

Кроме того, города можно укреплять, обнося их стенами (**fortification**). Сначала ставится деревянная стена (1-й уровень), затем она заменяется на каменную (2-й уровень). На этом все. Каждая операция занимает 2 хода и обходится в 60-80 золотых. Fortification — очень полезная операция. Дело в том, что для осады города, обнесенного стенами, необходимо иметь либо специальные осадные орудия, либо юниты, способные разрушать стены, либо летающие юниты. В противном случае армия просто не сможет атаковать город (даже пустой), какой бы крутой она ни была. Каждая стена повышает на +5 уровень отношений с расой.



Если город заселен «нейтралами» дружественной тебе расы, то такой город можно занять без боя, заплатив некоторую сумму денег (обычно от 60 до 150). При этом все юниты, находящиеся в городе, автоматически переходят на твою сторону. В противном случае придется сражаться с гарнизоном, охраняющим город. Но даже захватить город — это только полдела, его еще надо удержать. Если раса захваченного города не настроена к тебе дружественно, то в городе может вспыхнуть бунт (а производимые в городе юниты будут иметь низкую мо-

раль), и для предотвращения возможности бунта необходимо держать в этом городе какие-то силы. Кроме того, имеет значение, есть ли в городе крепостные стены и на какой местности (дружественной или нет) стоит город.

Конкретно, в цифрах, все это дело выглядит так. Высчитывается показатель City Relation, который складывается из отношения к тебе расы (Hate дает -35, Wary дает -25, Neutral дает 0, Polite дает +15, Friendly дает +25) и силы оккупационной армии (Strong дает +75, Average дает +50, Weak дает +25). Если город расположен в дружественной (Friendly Terrain) к расе местности, то к полученной сумме прибавляется 10, а если во враждебной местности (Hostile Terrain), то вычитается 10. Кроме того, за деревянную стену набрасывается еще 5, а за каменную добавляется +10. Если итоговая сумма окажется отрицательной, то в городе может вспыхнуть бунт. Например, если раса относится к тебе резко отрицательно (Hate), город расположен во враждебной местности, а ты держишь в городе армию средней силы (Average occupation forces), то в результате будем иметь -35-10+50=+5, то есть даже без защитных стен бунта не будет.

Если город населяет недружественная раса, то ее можно выселить, заменив на ту, с которой у тебя приятельские отношения. Эта операция называется **migrate** и производится совершенно бесплатно. Только придется немного подождать (от 2 до 5 ходов). В результате такого переселения у тебя, естественно, портятся отношения с выселенной расой (-15) и повышаются с переселившейся на ее место расой (+10).

Есть еще 2 способа обращения с порабощенными городами: сровнять с землей (**raze**) или разграбить (**loot**) город. В обоих случаях на месте города остается пепелище (впрочем, любой разрушенный город можно восстановить с помощью строительных машин). Только в первом случае город уничтожается сразу же, и за это ты ничего не получаешь (разве что на пепелище объявится небольшой отряд готовых напасть на тебя юнитов). Разграбление длится несколько ходов (от 1 до 4 — в зависимости от размера города), и за каждый ход ты получаешь солидную прибавку в золоте (обычно около 50-60). И **raze**, и **loot** существенно портят отношения с местной расой (на -30).

ЮНИТЫ

Каждая раса обладает своим, уникальным набором из 12 юнитов. Эти юниты условно делятся на 4 уровня — чем выше уровень, тем круче юнит. Каждая раса обладает 4-мя юнитами 1-го уровня, 4-мя юнитами 2-го уровня, 3-мя юнитами 3-го уровня и одним юнитом 4-го уровня. За юниты приходится платить. Содержание юнита 1-го уровня обходится в 4 золотых за ход, 2-го — 6 золотых, 3-го — 8 золотых, 4-го — 10 золотых. Если тебе нечем платить, то мораль юнита начинает резко падать.

Скорость производства юнита зависит от размера города: чем больше город, тем быстрее строится юнит (см. таблицу).

	Размер города			
Ур. юнита	**1**	**2**	**3**	**4**
1	2	1	1	1
2	-	2	2	1
3	-	-	3	2
4	-	-	-	3

Например, юнит 1-го уровня строится 2 хода в самом маленьком городе и вдвое быстрее — в более крупных городах.

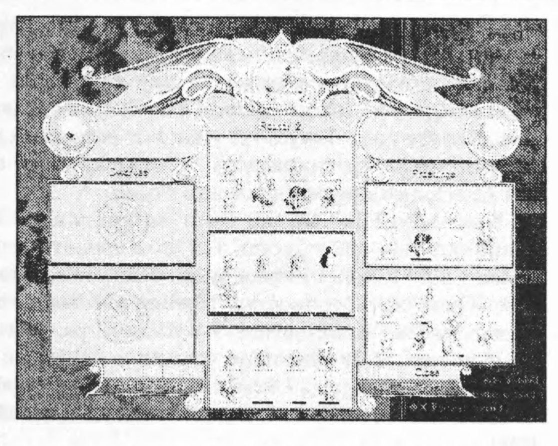
У каждого юнита 6 основных характеристик:

Attack — чем выше атака, тем больше вероятность того, что юнит нанесет урон противнику;

Defense — чем выше защита, тем больше вероятность того, что юнит не получит ранений при ударе противника;

Resistance — сопротивляемость к магии; чем выше этот показатель, тем больше вероятность того, что магия на юнит не подействует;

Damage — максимальная величина урона, наносимая противнику за один удар;



Hit Points — здоровье;

Movement — запас хода; чем выше этот показатель, тем дальше может пойти юнит. Дальность движения зависит также от типа местности (подробности ниже, в подразделе «ПЕРЕДВИЖЕНИЕ»).

Мораль

Моральное состояние войск — очень важный фактор. При низком уровне морали юниты могут просто отказаться служить тебе, превратившись в «нейтралов». При подсчете морального уровня за основу берутся расовые отношения. Затем к этой величине прибавляются или отнимаются «модификаторы». Если юнит находится во враждебной ему местности, то из морального уровня вычитается 10; если в дружественной местности, то прибавляется 10. Если юнит запаниковал, то вычитается сразу 40. За каждый юнит враждебной расы, находящийся в том же отряде, вычитается 10. Если юниту не платится жалование, то за каждый ход из его морали вычитается по 10, и так вплоть до -50. Юнит со способностью **Bard's skill** повышает моральный уровень каждого юнита отряда на 10.

Способности

Многие юниты обладают несколькими (даже многими) способностями, коих в сумме насчитывается около сотни. Чтобы не потонуть в этом море изобилия, классифицируем способности юнитов по подразделам.

Типы атак

Юниты могут атаковать по-разному. Обычная физическая (**Physical**) и магическая (**Magic**) атаки просто отнимают у юнитов хит-поинты. Прочие атаки приводят еще к дополнительный последствиям:

Fire — поджигает юнит; подожженный юнит сам по себе может терять по несколько хит-поинтов за ход;

Cold — замораживает юнит, превращая его на 3 хода в беззащитную мишень (юнит не может отвечать ударом на удар);

Death — «наводит порчу»; «испорченный» юнит не лечится сам по себе в течение трех дней (однако его можно вылечить с помощью способности healing и тем самым еще и снять порчу);

Holy — на 3 дня понижает на 2 единицы Attack и Defense;

Lightning — оглушает юнит, превращая его на 1 ход в беззащитную мишень;

Poison — отравляет юнит сроком на 3 дня; у отравленного юнита боевые характеристики понижаются на 1; вылечивается с помощью healing;

Wall — может крушить городские стены.

Юниты могут обладать защищенностью (**Protection**) или иммунитетом (**Immunity**) ко всем перечисленным выше типам атак (**Wall** относится к **Physical**). В первом случае юнит получает только 50% повреждений, а во втором не получает их вовсе.

«Ударные» способности

Чтобы иметь возможность просто драться врукопашную (melee), юнит должен обладать способностью **Strike**. (Казалось бы, чего уж проще, но, тем не менее, многие стрелки не имеют такой способности.) Битва врукопашную длится два раунда. В ходе каждого

раунда сначала бьет нападающий, а затем ему отвечает защищающийся. Однако такая очередность нарушается, если один из юнитов обладает способностью **First Strike**, которая предоставляет возможность ударить первым. Юнит с **Extra Strike** обладает дополнительным ударом. Юнит с **Round Attack** бьет «вкруговую» по всем соседним с собой клеткам. **Charge** дает бонус +2 Attack к первому удару, а **Parry** снижает эффективность первого удара противника на −2 Attack. Юнит со способностью **Leadership** добавляет +1 Attack каждому члену своего отряда.

Благодаря **Life Stealing** юнит забирает себе 25% здоровья, отнятого у врагов. (Это очень «крутая» способность, так что в пропатченной версии **Life Stealing** забирает уже не более 1 h.p.) Юнит с **Regeneration** быстрее восстанавливает свое здоровье после сражения. Юнит со способностью **Healing** восстанавливает 5 hit points у любого дружеского юнита, однако может делать это только 1 раз в день.

Наконец, **Holy Champion** успешнее борется с evil-существами (имея против них +2 Attack, +2 Damage), а **Unholy Champion** — с good-существами (+2 Attack, +2 Damage). **Dragon Slaying** позволяет эффективнее бороться с драконами (повышая Attack против них).

Стрельба

Часть юнитов обладает также способностью обстреливать чем-либо с некоторого расстояния. Обстрелы также бывают разного типа и различаются по дальности выстрела. Некоторые типы обстрелов повторяются несколько раз (например, юнит со способностью hurl stones кидает камни четыре раза подряд). Обратите также внимание, что у всех обстрелов есть собственные показатели Attack и Damage, не зависящие от соответствующих характеристик юнитов, относящимся к рукопашным схваткам.

Типы стрельбы	Дальность	Attack	Damage	Повтор	Тип атаки
Archery	Средняя	4	2	2	Physical
Black Bolts	Средняя	6	3	1	Death
Black Breath	Короткая	7	5	1	Death
Call Flames	Средняя	5	4	1	Fire
Cold Breath	Короткая	7	5	1	Cold
Divine Breath	Короткая	7	5	1	Holy
Doom Gaze	Длинная	6	5	1	Death
Fire Breath	Короткая	7	5	1	Fire
Fire Cannon	Длинная	5	8	1	Physical, Wall
Fire Musket	Длинная	7	5	1	Physical
Flame Throwing	Короткая	7	3	1	Fire
Frost Bolts	Средняя	6	3	1	Cold
Gas Breath	Короткая	7	5	1	Poison
Holy Bolts	Средняя	6	3	1	Holy
Hurl Boulder	Длинная	3	7	1	Physical, Wall
Hurl Stones	Средняя	3	1	4	Physical
Lightning Bolts	Средняя	6	3	1	Lightning
Magic Bolts	Средняя	7	3	1	Magic
Poison Darts	Средняя	4	1	3	Poison
Black Javelin	Длинная	5	5	2	Death, Physical
Shoot Javelin	Длинная	5	5	2	Physical
Venomous Spit	Короткая	5	4	1	Poison

Способность Marksmanship повышает эффективность обстрелов:
1-й уровень: +1 Attack
2-й уровень: +1 Attack, +1 Damage
3-й уровень: +2 Attack, +1 Damage
4-й уровень: +2 Attack, +2 Damage

Специальные атаки

Seduce и **Charm** «околдовывают» юнит, заставляя его забыть, «что он и где он». На весь оставшийся ход юнит остается стоять как истукан, не отвечая на направленные на него атаки. Полезно использовать против «крутых» юнитов, чтобы затем наваливаться на них всем скопом.

Web набрасывает на юнит сеть, а **Entangle** опутывает его корнями. И в том, и в другом случае юнит обездвиживается на 3 хода; более того, он даже не отвечает ударом на удар, превращаясь в беззащитную мишень, а его Defense понижается на 2 пункта.

В случае успешного применения **Possess** ты получаешь в свое распоряжение тот вражеский юнит, на который была направлена эта атака; причем этот юнит остается твоим и по окончании сражения. Новый юнит также обладает способностью **Possess** и может «переселяться» в другие юниты. В случае гибели этого юнита на его месте остается изначальный юнит, который им «овладел».

Dominate просто завладевает вражеским юнитом без всяческого «переселения душ», как при **Possess**.

Invoke Death действует по принципу «пан или пропал»: в случае успешного его применения жертва мгновенно гибнет, а в случае неудачи не происходит ничего.

Все перечисленные виды атак относятся к «контактным» (touch): для их применения необходимо добраться до юнита и прикоснуться к нему. Эти атаки обладают весьма высоким показателем Attack (от 4 до 7), и целесообразно их проводить против особо крутых юнитов.

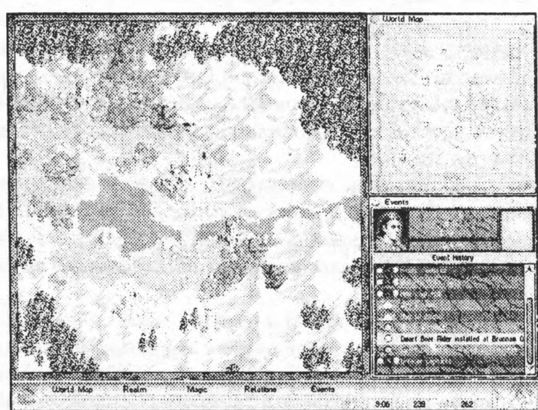
Turn Undead тоже «контактная» атака, но она может использоваться только против нечисти (undead). В зависимости от уровня наносит удары такой силы:

1-й уровень: 4 Attack, 4 Damage
2-й уровень: 5 Attack, 5 Damage
3-й уровень: 6 Attack, 6 Damage
4-й уровень: 7 Attack, 7 Damage

Имеются еще юниты-камикадзе со способностью **Self Destruct**: погибая сам, такой юнит наносит приличный удар (Attack = 7, Damage = 6) по всем соседним клеткам. С помощью такого юнита можно также взрывать крепостные стены.

Передвижение

Летают по воздуху только юниты со способностью **Flying** или **Floating**, причем скорость их передвижения не зависит от местности, над которой они летят (movement point cost = 4). (Единственное отличие — Floating юниты не могут перелетать через стены или другие препятствия на тактической карте.) Нападать на летающие юниты могут только летающие же юниты либо стрелки.



Плавать могут только юниты со способностью **Swimming** или **Sailing** (mpc = 4); для хождения по суше необходимо иметь **Walking**. Далее будем рассматривать только пешие юниты.

Для преодоления гор необходимо обладать способностью **Mountaineering**; при этом mpc = 8. Эта же способность облегчает хождение по холмам, снижая mpc с 6 до 4. **Forestry** облегчает хождение по лесу, уменьшая mpc с 6 до 4. При хождении по грязи (dirt) или по подземным уровням весьма кстати будет **Cave crawling**, снижающая mpc с 4 до 3. Юниты

со способностью **Tunneling** могут прокладывать новые туннели по подземным уровням (mpc = 10), но только по «проходимым» породам (они выделяются коричневым цветом).

Все прочие типы местности (desert, grassland, ice, snow, steppe) преодолеваются с mpc = 4. Легче всего идти по городам и дорогам, там mpc = 3.

Особо крутые «королевские» юниты меняют тип местности, по которой они движутся. Но таких юнитов всего три. Frost Queen расы фростлингов благодаря способности **Path of Frost** оставляет за собой снега; Nature Elemental эльфов оставляет за собой травку (**Path of Life**), а «бессмертный» Reaper — пустошь (**Path of Decay**).

Юниты со способностью **Wall Climbing** могут перелазить через городские стены, а с **Pass Wall** — просто проходить через них (то и другое — на тактической карте).

Видение

Способность **Vision** существенно расширяет обзор видения:
1-й уровень — на 2 клетки;
2-й уровень — на 4 клетки;
3-й уровень — на 6 клеток;
4-й уровень — на 8 клеток.

Night Vision немного расширяет видимость на подземных уровнях.

Ряд юнитов обладают способностью прятаться (concealment) в определенной местности:
Desert Concealment — в пустыне;
Grass Concealment — в траве;
Snow Concealment — в снегу;
Steppe Concealment — в степи;
Wasteland Concealment — на пустыре;
Underground Concealment — на подземных уровнях.

Но где бы юнит ни скрывался, ему не укрыться от взгляда юнита со способностью **True Seeing** (кроме того, эта способность немного увеличивает радиус видения).

Машины

Юниты-машины не обладают моралью и, следовательно, служат верой и правдой независимо от расовой принадлежности. Если ты захватил город недружественной расы, то можешь смело производить там машины, не опасаясь, что они откажутся служить тебе.

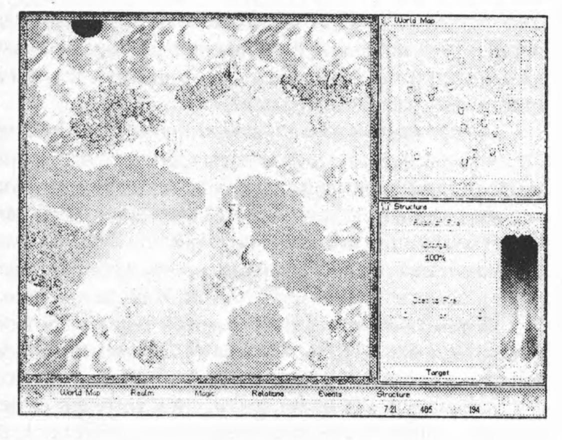
Все расы, кроме Azracs, могут строить тараны (**Battering Ram**) — простейшие осадные орудия 1-го уровня. Тараны не пригодны ни на что иное, кроме как долбить стены. Тараны движутся весьма медленно, зачастую задерживая всю армию. Раса Undead имеет слегка модифицированный таран — **Bone Ram** — с Attack = 2 (вместо Attack = 1) и кучей дополнительной защиты. Правда, у такого тарана чуть меньше Hit Points (8 вместо 10), а стоит он чуточку дороже (25 вместо 23).

Катапульты (**Catapults**) — это следующее поколение осадных орудий. Тащатся столь же медленно, как и тараны, зато могут кидаться камнями на приличное расстояние, поражая не только стены, но и юниты. Все расы, кроме Lizardmen, обладают катапультами. Раса Undead и тут соригинальничала: у нее **Skull Thrower** с характеристиками катапульты и массой дополнительной защиты. Стоит она чуть дороже обычной катапульты (60 вместо 58).

Для стрельбы по юнитам с дальнего расстояния используются баллисты (**Ballista**). Их могут строить все, кроме, опять же, Lizardmen. У орков своя модификация баллисты — **Shredder Bolt**, стреляющая death-стрелами. Вся и разница. Только за возможность стрелять такими стрелами приходится ощутимо приплачивать (75 вместо 56 за обычную баллисту).

У гномов (dwarves) и людей (humans) имеются также воздушные транспортные средства. **Air Galley** людей может даже претендовать на звание суперъюнита: помимо того, что в нее вмещается 7 юнитов, **Air Galley** обладает прекрасными боевыми характеристиками и может стрелять с дальнего расстояния. **Air Galley** — юнит 4-го уровня, строитель-

ство которого «влетает в копеечку»: 230 золотых. Balloon гномов совершенно безоружен и вмещает только 5 юнитов, зато обладает гораздо большим радиусом обзора (Vision III) и стоит в 4 раза дешевле **Air Galley**.



Прочие машины можно приобрести только вне городов. **Builder Guild** поставляет 3 вида машин.

Builder — восстанавливает любые разрушенные сооружения, включая города; может строить **Town Fort** и **Ship Yard**. Эти операции требуют денег, и машина исчезает после строительства/восстановления. С помощью Builder'а можно также прокладывать дороги (бесплатно, и машина не исчезает).

Drill — очень полезная штучка на подземных уровнях, так как позволяет бурить туннели в мягких породах. Особенно ценна для рас, не обладающих собственными юнитами со способностью Tunneling.

Flame Thrower — простейший огнеметчик, действующий только на близких расстояниях. Он довольно эффективен, но с ним много мороки: того и гляди зацепит своих и легко разрушается вражеской кавалерией.

На пристанях (**Shipyard**) можно строить транспортные корабли четырех типов. Все корабли имеют приличный радиус видимости (Vision II) и перевозят от 5 до 7 юнитов. Простейший транспортный корабль 1-го уровня ничем не вооружен.

Расовые особенности

Возникает сакраментальный вопрос: так какая же раса самая крутая? Та, что дает самые мощные юниты? И как сравнивать силу юнитов при все многообразии дополнительных способностей? И за кого вообще лучше играть? Постараемся во всем этом постепенно разобраться.

Прежде всего, необходимо сравнивать юниты «одной весовой категории», то есть по уровням. Ведь, как правило, все расы начинают игру с юнитов 1-го уровня; юниты 2-го уровня выходят на арену в миттельшпиле, а самые крутые юниты 3-4 уровней становятся доступными лишь под занавес. При этом лидерство рас может меняться на разных уровнях. В самом деле, раса, обладающая самыми сильными юнитами 1-го уровня, может иметь весьма посредственные юниты 4-го уровня. А отсюда мораль: начинай игру с самой сильной расой на 1-м уровне (своего элаймента), а затем, завоевав парочку вражеских городов, засели их расой с самыми мощными юнитами 2-го уровня и т. д. Идея, я думаю, ясна. Итак, понеслись.

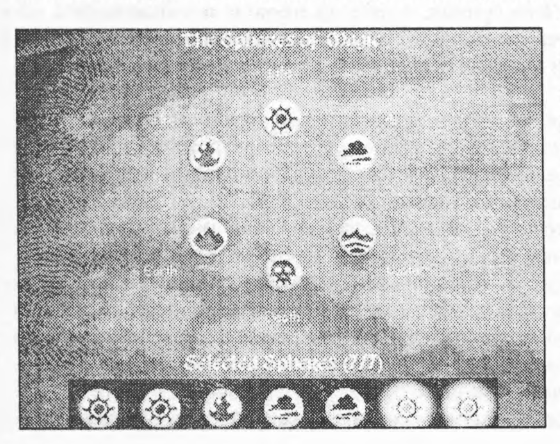
1-й уровень. На этом уровне каждая раса обладает мечником, стрелком, осадным орудием и каким-то «фирменным блюдом». И здесь явное лидерство принадлежит Azracs благодаря их довольно универсальному слону. Слон сам по себе — самый крутой юнит первого уровня (никто не может сравниться с ним по Attack, Defense, Damage и здоровью) и может крушить городские стены! И не надо тащить за собой медленные тараны или баллисты, к тому же очень уязвимые в ближнем бою — слон бегает в 1.5 раза быстрее их. Так что если играешь за нейтралов, то начальный выбор — азраки. При игре за «хороших» лучше начинать с халфлингов, так как им доступна кавалерия уже на первом уровне: Pony Raider — прекрасные разведчики и очень неплохие бойцы (для первого уровня). Гоблины — лучшие среди «плохих» на начальном этапе: их Darters метают отравленные дротики, а Bombers позволяют атаковать города, окруженные стенами (не надо тащить медленные машины). Среди стрелков хочется также отметить лучников эль-

фов и темных эльфов, изначально обладающими Marksmanship I. Самые слабые в начале игры — это, пожалуй, фростлинги; правда, их ставки повышаются, если на карте есть вода — пингвин фростлингов умеет плавать (кто бы мог подумать). Но в этом случае лидерство переходит к лизардменам.

2-й уровень. Здесь у каждой расы есть свой шаман, конник, катапульта и баллиста. Причем катапульты и баллисты одни и те же почти у всех рас (только у нежити они слегка модифицированы, лизардменовские умеют плавать, а у гномов вместо баллисты более мощная пушка). И здесь славу следует пропеть баллисте — универсальному юниту, почти затмевающие все остальные юниты 2-го уровня. Баллиста бьет на длинные дистанции, и бьет очень больно. Пока враг до нее доберется (особенно если она за крепостными стенами), понесет ощутимые потери. И не важно, кто нападает — всем достанется на орехи. Баллиста оказывается бесполезной только против юнитов с Physical Immunity, но таких всего парочка (Wraith, Incarnate), причем это юниты выше второго уровня. Но если не брать в расчет баллисту, то лидерство на 2-м уровне принадлежит Highmen за счет их очень быстрой конницы, могущей к тому же лечить саму себя. Самый крутой среди шаманов — Doom Priest (расы нежити) за счет способности Dominate и кучи защиты/иммунитетов. Но если тебе очень по душе баллисты (и не зря! особенно при защите городов), то ориентируйся на гномов с их чудо-пушкой.

3-й уровень. На этом уровне уже никакой классификации не наведешь — у каждой расы свои «фишки». Самой крутой здесь оказывается раса нежити, дающая 3 превосходных юнита: 1) Wraith с иммунитетами практически от всего (кроме holy и magic strike) и с Life Stealing; 2) летающего демона с характеристиками приличного бойца; 3) мощного Bone Horror с тучей «здоровья» и способностью ломать стены. С undead могут поспорить только highmen: их Avenger пуляется Holy Bolts (прощай, wraith) и вообще он неустрашимый Holy Champion, могущий плавать и лазить по горам. У Highmen есть также летающая Валькирия, которая вполне может состязаться с Демоном по части крутости. Ну и не забудем Титана — мощного бойца с Round Attack. Так что если играете за «хороших», то на третьем уровне переключайтесь на Highmen. Но если вас не сильно допекает нежить, то можно выбрать и халфлингов: их Кентавр — приличный конник и стрелок «в одной упаковке»; Rogue — сильный стрелок, умеющий прятаться и лазить через стены; да и Eagle Rider — прекрасный летающий разведчик (но боец только второго уровня). «Нейтралы», особенно азраки, бедно выглядят на этом уровне. В их лагере приличнее всего выглядят фростлинги (мощный Yeti, способный ломать стены; летающий Nordic Glow с Physical Protection и тремя иммунитетами; да и Frost Queen — штучка не промах).

4-й уровень. Здесь явно доминируют летуны, способные поражать врага на расстоянии: **Red Dragon** орков, **Air Galley** людей и **Ice Drake** фростлингов. (Если не понятно, поясняю: набери ты хоть войско крутых Karagh или Syrons, они ничего не сумеют поделать с драконами, жгущими их на таком расстоянии, через которое Karagh или Syrons не могут достать.) Что же им могут противопоставить «хорошие» расы? И здесь опять выходит вперед раса highmen с их прекрасным стрелком Авенжером и летающей Астрой (умеющей к тому же лечить). Ну еще Leprechaun с Кентавром (халфлинги) могут им помочь вкупе с эльфийским Рейнжером; а гномы на высших уровнях — полнейший отстой (только Гигант чего-то стоит). Можно еще пару слов добавить в защиту гоблинов, точнее, замолвить словечко за Karagh. Да, эти «караги» против летунов бессиль-



ны, зато как дерутся и как быстро бегают (особенно по подземельям)! Иной лучник и глазом не успеет моргнуть, как голова его покатится от удара сабли Karagh. «Караги» вкупе с Big Beetle — настоящие цари подземелий, если нет этих летающих «мошек».

И напоследок: не принимай все вышесказанное как заповедь или универсальную истину. Все во многом зависит от КОНКРЕТНОЙ ситуации. Например, чем больше воды на карте, тем в большем фаворе лизардмены. Эффективность лучников ощутимо понижается в лесах, где им мешают стрелять деревья. Одни расы эффективнее борются против каких-то рас, чем другие (устрашающие wraith расы нежити не столь сильны против highmen)... ну и т. д. и т. п.

Summoned units

Существуют и «магические» юниты, которые вызываются с помощью заклинаний. Эти юниты не имеют расовой принадлежности, и на их поддержку (Upkeep) требуется мана.

	Магия	Upkeep	At	Def	Res	Dam	Hit	Mov	Способности
Black Spider	Death	2	4	3	4	3	6	28	Walking, Cave Crawling, Poison Immunity, Poison Strike, Strike, Web, Wall Climbing
Giant Frog	Water	2	4	1	2	3	5	28	Walking, Swimming, Strike
Wild Boar	Earth	2	3	3	3	3	5	36	Walking, Strike, Charge
Mermaid	Secret	3	3	1	6	2	5	26	Swimming, Strike
Fire Sprite	Fire	3	5	2	4	3	7	24	Walking, Fire Immunity, Lightning Immunity, Poison Immunity, Fire Strike, Strike, Ignition
Great Eagle	Air	6	4	2	3	3	7	40	Flying, Strike, Vision II
Gold Dragon	Life	8	5	7	8	5	20	32	Flying, Holy Immunity, Strike, Vision II, Fearless, Fire Protection, Divine Breath
Air Elemental	Air	12	5	2	3	3	12	32	Flying, Fire Imm, Cold Imm, Lightning Imm, Poison Imm, Phys Imm, Strike, Vision II
Earth Elemental	Earth	12	6	4	4	8	20	20	Walking, Cave Craw, Mountain, Poison Imm, Strike, Tunnel, Fire Prot, Light Prot, Wall Crush
Fire Elemental	Fire	12	6	4	8	5	17	26	Walking, Fire Imm, Light Imm, Poison Imm, Fire Strike, Strike, **Call Flames**, Ignition, Phys Prot
Water Elemental	Water	12	6	2	3	4	14	24	Walking, Swimming, Strike, Physical Protection, Water Concealment
Black Dragon	Death	12	6	5	8	6	20	32	Flying, Death Immunity, Strike, Vision II, Fearless, Poison Protection, Black Breath

Syron	Secret	16	8	6	10	5	20	28	Walking, Magic Imm, Cold Imm, Lightning Imm, Poison Imm, Death Imm, Holy Imm, Strike, Parry

«Бесхозные» юниты

Такие юниты невозможно ни производить, ни вызывать с помощью магии. Чаще всего они играют роль стражников, охраняющих артефакты, и тогда приходится с ними биться. В этом случае ты можешь овладеть ими с помощью способностей **Dominate** или **Possess**. Впрочем, они могут быть и пленниками в **Dungeon** — это единственный способ получить их мирным путем. «Бесхозные» юниты, ставшие твоими, также требуют жалования (upkeep) — в золоте.

	Upkeep	At	Def	Res	Dam	Hit	Mov	Способности
Wolf	4	4	2	2	2	4	36	Walking, Forestry, Strike
Druid	6	4	2	5	2	6	26	Walking, Forestry, Magic Strike, Entangle, Healing, **Dispel Magic** I, Poison Prot, Light Prot, Light Bolts
Mummy	6	4	1	5	4	12	24	Walking, Poison Imm, Death Imm, Death Strike, Regeneration, Lightning Protection, Cold Protection
Sea Serpent	8	6	3	3	8	15	40	Swimming, Strike

Ветераны

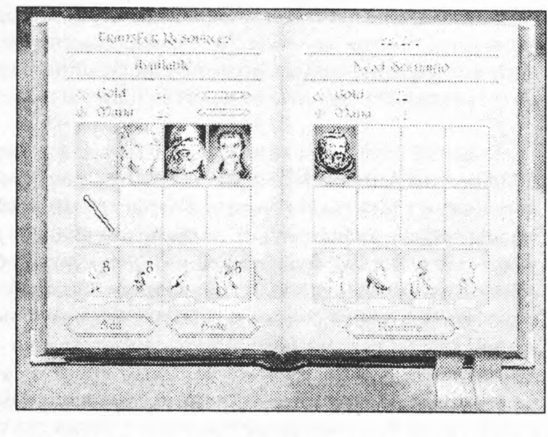
Участвуя в сражениях, юниты набираются опыта и становятся ветеранами. Есть два уровня ветеранства. За первый уровень юнит получает +1 Attack, +1 Defense, +1 Hit Points; за второй +1 Damage и +1 Hit Points. Кроме того, повышается уровень некоторых способностей, если юниты обладали таковыми (например, Marksmanship). Первый уровень ветеранства отмечается серебряной медалькой, второй — золотой. Мгновенно повысить уровень ветеранства можно и на арене. Тогда за каждый юнит придется заплатить некоторую сумму (от 5 до 20 золотых за первый уровень ветеранства, и в 2 раза больше — за второй). Есть и такая хитрая магия, **Warmonger** называется: повесишь ее над городом, и город начинает выдавать «серебряных» ветеранов. Ветераны не просят дополнительного жалования, так что получаешь более сильный юнит за ту же цену.

ГЕРОИ

Герои в AoW — это просто суперъюниты, которые могут расти вплоть до 30-го уровня, обретая массу дополнительных способностей. Кроме того, только герои могут применять магические заклинания и подбирать и использовать артефакты. Сила героев не распространяется на ведомые ими отряды, которые могут прекрасно обходиться и без командира (только способности **Bard's Skills** и **Leadership** поднимают, соответственно, мораль и атаку всей группы).

Важная особенность AoW — присутствие героя-лидера на карте. Это король расы собственной персоной. Поэтому береги «самого себя», ибо потеря лидера равносильна проигрышу миссии. С другой стороны, чтобы разбить какую-то расу, достаточно только убить ее короля (после этого вся раса переходит в разряд «нейтралов»).

Герои появляются либо случайно (как в Warlords), либо в специальных местах, предусмотренных в миссии. Кроме того, героев можно вызывать с помощью заклинания **Call Hero** (сфера **Air**). Все герои требуют приличное жалование за свою службу (кроме, естественно, героя-лидера).



Перед началом игры есть возможность сгенерировать своего героя-лидера. Как и водится в жанре RPG, при этом желательно придерживаться определенной специализации героя. Для киллера, ловко орудующего мечом, в первую очередь подойдет **First Strike, Life Stealing, Extra Strike, Round Attack** и **Charge**; у такого героя прокачивай Attack и Damage, мало заботясь о защите (кому она нужна, если можно прикончить любой юнит с первого удара?). Если же ты хочешь сотворить мощного мага, тогда придется развивать весьма дорогую способность **Spell Casting** и увеличивать защитные характеристики, совсем не прокачивая Attack и Damage. Магу также полезно дать лук (ведь мана обычно быстро кончается) и развивать **Marksmanship**. Герою любого типа очень кстати будет **Leadership**, увеличивающая боеспособность всей его свиты. Обрати также внимание на **Wall Climbing** — очень дешевая способность, благодаря которой любые стены перестают быть помехой для киллера, стремящегося побыстрее добежать до своей жертвы. Wall Climbing пригодится и магу: поставь мага на городскую стену, и там его не достанут клинки противника. Любому герою очень полезно Vision высокого уровня — это буквально твои глаза.

Учти, что некоторые способности можно выбирать только при генерации героя (они становятся недоступными при повышении уровня). Перечислим их: **Call Flames**, Cold Protection, Cold Strike, Death Protection, Death Strike, Desert Concealment, Dominate, Doom Gaze, Fearless, Fire Protection, Fire Strike, Holy Protection, Holy Strike, Hurl Stones, Ignition, Life Stealing, Poison Protection, Poison Strike, Regeneration, Snow Concealment, Steppe Concealment, Trail of Darkness, Underground Concealment, Venomous Spit, Wasteland Concealment, Web.

СРАЖЕНИЯ

Битвы в AoW происходят на отдельной тактической карте, которая захватывает не только ту клеточку-гекс, на которую напали, но и все 6 соседних гексов. Все юниты, оказавшиеся в этих гексах, автоматически втягиваются в сражение. Если атакован город с возведенными в нем стенами или Fort Tower, тогда его защитники автоматически оказываются за крепостными стенами. В этом случае в нападающей армии должно найтись хотя бы одно осадное орудие или юнит, способный разбивать стены или перелетать через них (иначе битва даже не начнется).

Начав сражение, стремись поддерживать боевой порядок: лучники стреляют из-за спин «крепышей», а конница стоит на фланге, готовая ринуться на жрецов и лучников противника. Используй естественные препятствия на местности (домики, деревья и т. п.), чтобы укрываться от огня противника и блокировать его ходы. Часто бывает полезно не лезть на рожон, а ждать, когда противник подрулит сам — тогда можно выстрелить первым (только тщательно просчитывай ходы противника: как бы он не налетел конницей). Сказанное относится даже к штурму города: зачастую его защитники сами выскакивают навстречу, так что нет надобности ломать стены. С другой стороны, если основные вражьи силы находятся глубоко в тылу, то может быть выгоднее быстрее добраться до стен города и тем самым оказаться под их защитой.

Рукопашные схватки выглядят так: сначала ударяет нападающий, ему отвечает защищающийся — и так 2 раза. (Это правило может модифицироваться разными способнос-

тями — см. «УДАРНЫЕ СПОСОБНОСТИ» в разделе «ЮНИТЫ».) Каждый юнит имеет свою «зону контроля» — это 6 окружающих его клеток. Каждый вражеский юнит, попавший в зону контроля, не может безнаказанно перемещаться по ней или покидать ее: если он решит это сделать, то получит один безответный удар.

В конце концов, можно с самого начала доверить компьютеру вести сражение, выбрав режим **Automatic**. Тогда компьютер разыграет все сам и выдаст только пошаговую картинку с «записью» сражения. Этот «ролик» можно как угодно прокручивать, перематывать или останавливать — полезно для анализа действий. Надо сказать, что компьютер ведет битву весьма грамотно, и его результаты обычно близки к тем, которые были бы, если бы ты лично руководил сражением. Поэтому совет такой: запишись перед сражением, а затем запусти режим Automatic; если результаты битвы не устроят, переиграй сражение лично. Рекомендую играть самому только особо важные и крупные сражения либо осаду города (в последнем случае ты, возможно, добьешься существенно лучших результатов за счет манипуляций со стенами). Режим Automatic особенно полезен в том случае, если ты полез за артефактом — тогда так сразу же узнаешь, какие монстры охраняют сокровище и стоит ли с ними биться.

Арифметика боя

Вот один юнит ударил другой. Какова вероятность того, что он нанесет тому урон? Если характеристика Attack нападающего юнита равна характеристике Defense защищающегося, то фифти-фифти (50%). Если «Атака» выше, то начисляется 10% за каждую единицу разницы, если ниже — то эти 10% вычитаются. Однако вероятность нанесения урона никогда не может опуститься ниже 10% и подняться выше 90%.

Величина наносимого урона определяется тоже случайным образом и колеблется от 1 до величины Damage атакующего юнита. Здесь нет точной формулы. Можно сказать только одно: вероятность нанесения более сильного урона тем больше, чем выше Attack нападающего юнита по сравнению с Defense защищающегося.

Затем, если защищающийся юнит обладает Protection к данному типу удара, то ему наносится только половинное повреждение; если же он обладает иммунитетом (Immunity), то вообще ничего.

АРТЕФАКТЫ

Система артефактов в AoW ничем особым не выделяется — здесь все как обычно для жанра RPG. Только герои могут подбирать и использовать артефакты. Артефакты можно добывать лишь в специальных местах (Castle Ruin, Pyramid, Monster Lair, Crypt), перебив охраняющую их стражу. Другой способ — завладеть артефактом убиенного героя.

Артефакты имеют традиционный вид волшебных мечей, дубинок, щитов, шлемов, колец, накидок и масок. Используется стандартная «кукольная» экипировка героя, когда один герой не может взять сразу два щита или нахлобучить пару шлемов одновременно. Зато артефакты могут передаваться от героя к герою при личной встрече. Есть и несколько «инвентарных» слотов просто для хранения артефактов. Количество артефактов никак не сказывается на скорости движения героев.

В игре всего 83 артефакта. Все они увеличивают основные характеристики (Attack, Defense, Damage, Resistance) и/или наделяют героя дополнительными способностями. Не ищи суперартефактов, способных переломить ход игры. Их просто нет. Артефакт обычно поднимает на 1-2 ед. одну-две характеристики (максимум — на 3) и/или подбрасывает парочку способностей. Пожалуй, самым «крутым» по части наращивания характеристик является Sword of Power, дающий своему владельцу +3 Attack, +2 Damage, +1 Resistance и Magic Strike. Особо хочется отметить Club of Crushing, наделяющий героя способностью ломать стены (плюс к тому +2 Damage и Magic Strike), так что отпадает необходимость таскать с собой осадные орудия, и Ring of Movement, существенно расширяющий «проходимость» героя (дарует Swimming, Mountaineering, Forestry и Cave Crawling).

ПОЛЕЗНЫЕ МЕСТА

Mine — дает +10 gold.

Farm — дает +12 gold.

Builders Guild — позволяет строить специальные машины: builder (строительная машина), flame thrower (огнеметчик) и drill (для прокладки путей по подземным уровням); в «холостом» состоянии приносит прибыль.

Shipyard — на верфи можно строить транспортные корабли четырех видов.

Fort Tower — дает значительный обзор прилегающей территории (10 клеток); неприятельскую башню невозможно занять без осадных орудий или летающих юнитов, даже если в самой башне нет защитников.

Wizard Tower — за крутленькую сумму денег можно купить какое-то одно заклинание; ряд заклинаний, относящихся к тайным (secret), можно купить только в магической башне.

Castle Ruin, Pyramid, Monster Lair, Crypt — перебив стражу, можно завладеть одним или несколькими артефактами.

Dungeon — перебив охрану, можно освободить пленников (это не герои — обычные юниты, но, как правило, высокого уровня); затем этих пленников (по желанию) можно взять себе на службу.

Spring of Life — мгновенно восстанавливает здоровье всех юнитов и прибавляет по единичке к основным боевым характеристикам (+1 Attack, +1 Defense, +1 Resistance) сроком на три дня.

Blood Shrine — на 3 дня дает +1 Attack, +2 Damage, но понижает защиту на 1.

Arena — за небольшую плату можно повысить уровень каждого юнита (но не героя).

Magic Sanctuary — в этом месте не действуют магические заклинания.

Reflecting Pool — заглянув в такой колодец, можно увидеть всю местность в окрестности связанных с ним колодцев.

Teleport — мгновенно телепортирует отряд от одного телепортера к другому.

Altar of Light, Death, Fire, Ice, Pestilence, Lightning — «дальнобойная пушка», выстреливающая соответствующим заклинанием (типа **Fireball** или **Death Storm**) на расстояние до 12 клеток. Заряжается 12 ходов. Зарядку можно ускорить, потратив собственную ману.

КАМПАНИИ

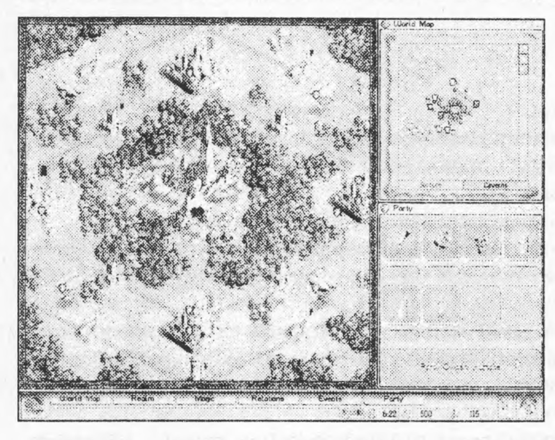
Предыстория

В некотором царстве, в некотором государстве жили-поживали добрейшие эльфы в кампании прочих рас. И все у них было слажено и гармонично, пока не пришли люди, изгнанные из рая, и не попросили и себе места под солнцем. Эльфы согласились: отчего же? всем места хватит, и веселее будет. Только людишек не зря выперли из рая: странные они какие-то, вечно не могут найти себе места и другим жить мешают. Вот и тут устроили они бучу. Дело дошло до того, что король Inioch был убит. И прощайте мир, гармония и порядок! Удалось спастись только королеве с маленькой дочуркой Джулией на руках. Да и королевский сын Мендор чудом выжил, погребенный под грудой кровавых тел. И на руинах эльфийского замка, в Долине Чудес, прочно обосновались люди.

Минуло двадцать лет. Джулия выросла, превратившись в статную красавицу, и собрала вокруг себя единомышленников-эльфов (Keepers), стремящихся восстановить былую гармонию. Keepers понимают, что зло невозможно победить злом, а потому не держат злобы на людей. Иное дело Мендор, вокруг которого сплотился Cult of Storm. Мендор питает к людям лютую ненависть и жаждет возмездия. И вот в небе прямо над Долиной Чудес вспыхивает звезда. Несомненно, это знак. Но что он предвещает? И Джулия, и Мендор устраивают поход в Долину Чудес. Тебе выбирать, к кому присоединиться...

Тактика и стратегия

Мы решили не давать полного прохождения игры, так как дело это практически бессмысленное. Тут уж сколько игроков, столько будет и прохождений — настолько богата



игра разными тактическими и стратегическими возможностями. Разнобой начнется еще на стадии генерации героя и выбора магии. Дальше — больше: прохождение зависит также от того, кого (и что) ты перетащил из предыдущей миссии. Но и это еще не все. Обе кампании ветвятся просто до безобразия, причем ветвятся по сути. Например, при игре за «хороших» (Keepers) уже после третьей миссии предлагается либо выручать гномов, либо попытаться завоевать доверие лизардменов. И следующие 4 миссии в обоих случаях разные. Затем — новое ветвление: то ли сделать ставку на старых добрых эльфов, то ли заручиться поддержкой могущественных, но не совсем понятных highmen. Следующие 4 миссии опять разные. Потом финальная миссия — битва в Долине Чудес. Тут уж, правда, как ни крути, а карта одна и та же. Только в одном случае ты будешь командовать армией эльфов, имея highmen'ов в качестве союзников, в другом случае — наоборот. Аналогичная петрушка получается и при игре за Культ.

Но все же кое-какие советы общего характера дать можно. При генерации героя-лидера сразу же реши, кого из него будешь делать: мага или вояку. В соответствии с этим и выбирай начальные характеристики (советы в разделе «ГЕРОИ»). Учти, что целый ряд способностей доступен только при генерации героя (их нельзя будет выбрать в дальнейшем). Пройдемся теперь по магии. С самого начала будет возможность выбрать 3 магические фишки, перед 4-й миссией — еще 2 и перед 8-й оставшиеся две. Всего, стало быть, наберется 7. Какую магию лучше развивать? Совет такой: если играешь за Keepers, сделай ставку на магию Life, так как она наиболее эффективна против твоих «темных» противников; если играешь за Культ, стань специалистом по Death — антиподной магии. Таким образом, 4 фишки определены (либо Life, либо Death). Осталось три. Две из них очень рекомендуем потратить на Air, чтобы обрести прекрасное боевое заклинание Chain Lightning и не менее прекрасного разведчика-летуна в лице Great Eagle (да и заклинания Haste, Bird's View и Freeze Water зачастую очень полезны). Осталась одна фишка. Тут можно «дожать» Air либо выбрать Water за ее прекрасное лечащее заклинание 1-го уровня **Healing Water** (плюс Ice Shards — самое мощное боевое заклинание 1-го уровня).

На начальной стадии игры стремись как можно быстрее захватить побольше дружественных городов, чтобы получить солидный приток денег (или, во всяком случае, выбраться из «минуса»). С этой целью смело разбивай всю армию на 2-3-4 группы — неважно, что они будут слабые, так как в самом начале и противник обычно слаб (потом можно будет воссоединиться). Не стремись удерживать ВСЕ свои города, ибо дело это почти безнадежное. Для надежной защиты города нужно и сильное войско, а содержание такого войска дорого стоит, и ты быстро скатишься в финансовую яму. Более того, стремись избавляться от дешевых юнитов первого (и даже второго) уровня: вояки они почти никакие, а свое жалование жрут исправно. Только не расформировывай (disband) их, так как в этом случае они превращаются в нейтралов, которые запросто могут на тебя же напасть на следующем ходу. Вместо этого пускай их «в мясорубку» на вражеские города. Дешевые юниты — прекрасное прикрытие («пушечное мясо») для юнитов более высокого уровня. Имеет смысл хорошо защищать только большие города, занимающие 3-4 клеточки и приносящие солидный доход, либо города-форпосты (когда «въедаешься» во вражескую территорию). Обязательно возводи в таких городах защитные стены.

Вражеские города надо либо грабить, либо переселять туда дружественные расы. Иначе придется держать там солидный контингент войск, дабы предотвратить возмож-

ный бунт, а эта «овчинка» выделки не стоит. Грабь мелкие города, занимающие 1-2 клеточки. Выгода здесь многократная: получаешь солидный доход от грабежа и лишаешь противника возможности отбить эту «мелочь» и сделать из нее форпост. Переселением занимайся в крупных городах (занимающих 3-4 клеточки), особенно в тех, где противник уже успел сделать апгрейд (вот спасибо ему!), и тебе останется только инсталлировать свои юниты. На время переселения придется держать в городе войска (чтобы не было бунта и противник ненароком не отбил), но это не беда: пусть подлечатся за это время и подождут подкрепления.

Не забывай о конечной цели игры — это, как правило, Conquer Map. Но чтобы покорить всю карту, вовсе не обязательно занять все вражеские города. Достаточно только убить лидеров всех недружественных рас (либо заключить с ними альянс, а это практически невозможно). Поэтому конечный этап игры обычно выглядит так. Создаем ударную группу «киллеров» (1-2 отряда, не забыв включить в нее юнита с Wall Crushing, чтобы иметь возможность штурмовать города с крепостными стенами), узнаем, где находится лидер, и ведем к нему своих «боевиков». При этом уже можно не обращать внимания на маневры противника, стремящегося как-то изловчиться и ударить по слабом городу.

Теперь по поводу полезных мест. Нет смысла специально охотиться за артефактами, поскольку они весьма слабы. Ну, можно порыскать по руинам или пошарить в логове, если таковые подвернутся по пути (все же, как-никак, и боевой опыт прибавится). Dungeon — это уже посерьезнее, так как там можно получить вояк высокого уровня. Только дело это ненадежное — вдруг это окажутся юниты враждебной расы, которые откажутся тебе служить при первом же удобном случае? А вот Арена — это очень хорошо, если, конечно, есть и деньжата в кармане. Можно даже сделать небольшой круг, дабы сделать своих крутых еще круче.

Кого (или что) перетаскивать в следующую миссию? Подчас это действительно проблема, так как поинтов на это дело выделяется немного (во всяком случае, не так много, как хотелось бы). Особенно обидно бывает за героев — редко когда можно взять более одного. Тут можно посоветовать только одно: постарайся не затягивать миссию, ибо чем раньше ты ее закончишь, тем больше вожделенных поинтов и получишь. Итак, возвращаясь к «нашим баранам»: в первую очередь перетягивай героев, затем — юниты (особенно разведчиков, целителей и Wall Crusher'ов), затем... на прочее уже нет поинтов. На жалкие оставшиеся гроши можно взять немножко денег или маны. Артефакты идут побоку — слишком велика честь: за те же деньги лучше добрать юнитов.

ИНТЕРНЕТ

Кучу всего можно найти на сайтах:
www.ageofwonders.gamesweekly.org
www.strategyplanet.com/aow/
ageofwonders.dhs.org
aow.dhs.org/aow/
Приятно отметить, что среди них есть и два русскоязычных:
www.lgg.ru/~fatcat//games/aow/index.html
crea.ru/aow/index.htm
Не забудь заглянуть и на официальный сайт разработчиков:
www.ageofwonders.com/aow.html

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Разработчик: **3DO**
Издатель: **3DO**
Выход: **декабрь 1999 г.**
Жанр: **3D Action**
Требования: **P233(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.**
Рейтинг: **5.8**

Еще одна игра в фэнтезийной вселенной Might & Magic. На этот раз нечто класса экшен, причем весьма томбрэйдообразное.

Оружие

Топор дровосека

Как оружие, ничего собой не представляет, больше подходит для охоты за бабочками и рубки мелкого сушняка для костра. Не стоит с ним выходить на улицы — лучше продай быстрее и избавься от лишнего груза.

Кирка

Стоит дороже и камень лучше дробит, зато попробуй ею срубить дерево или что-то вроде этого... С таким же успехом она и убивает.

Боевой топор

Двуручная машина методичного уничтожения-вырубания. Размах медленный, но если попадет по телу, считай, что руки или ноги нет. Применяй в одиночной битве с каким-нибудь троллем — не прогадаешь.

Булава

Окованная ржавой железкой палка, смертоносность ее соответствующая.

Булава тяжелая и ошипованная

Красивая вещь, дорогая, тяжелая, занимает много места. Пользы маловато; если оружие, конечно, не заколдовано.

Длинный меч

Стандартный меч стандартной убойной силы для стандартного воина. В самом начале — лучшее оружие, т. к. легкое и скоростное.

Двуручный меч

С ним я прошел всю войну! Ищи в гномьих мастерских заколдованный меч и наслаждайся.

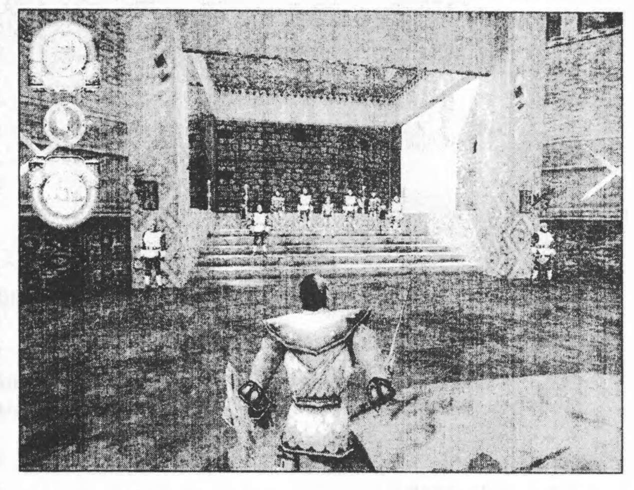
Боевой молот

Самый дорогой и самый мощный; гроза монстров, в особенности каменных и ледяных.

Доспехи

Кожаные доспехи

Точнее, куртка из тяжелой дубленой свиной кожи, может спасти только от комаров и дождя.



Кольчуга

Накидка, что-то вроде жилетки. Носится поверх кожаной куртки и с виду добавляет крутости. Сплетенная из металлических колец, частично защищает от режущих ударов.

Металлическая кольчуга

Обыкновенная кольчуга со вставками хорошо прокаленного металла, защищает жизненно важные органы. Намного превосходит обычную кольчугу по характеристикам.



Слабая броня

Защищает весь корпус и состоит из кожи и металлических пластин. Носится практически всю игру, пока не найдешь что-нибудь получше. В принципе, стандартное обмундирование, помогает как от скелетов, так и от ударов големов.

Броня

Любимейшая одежда всех рыцарей — как запаяют тебя в нее, так и не снимешь до конца дней, если только автогеном... Хорошо защищает все тело, устойчива к магии, но быстро ржавеет под дождем.

Щиты

Небольшое переносное устройство средней тяжести для предохранения жизненно важных органов от задевания, отрубания, удара любым режущим и колющим предметом. В мире, как утверждают разработчики из 3DO, существует всего два вида щитов: деревянный (его обладатель считается убогим нищим и служит объектом насмешек и беспричинных нападений со стороны сильных мира сего), который вручается тебе в начале приключения и используется в качестве защиты от назойливых мух и других букашек; и железный. Красиво переливающиеся блики света на полированной поверхности отнюдь не гарантируют безопасности, скорее, видом своим отпугивают немногих, самых посредственных врагов. Истинную ценность данный предмет экипировки приобретает в том случае, если наделен магической силой (повышение характеристик или доп. защита). Самые хорошие экземпляры попадаются в гномьих пещерах. Советую остановить свой выбор на прекрасном создании магов — щите-отражателе. Любое заклинание, направленное против тебя, отразится, как от зеркала, и моментально поразит врага, его скастовавшего.

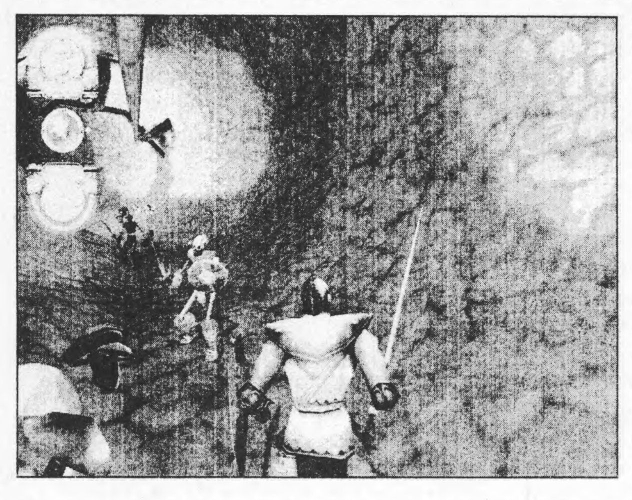
Магия

Факел

Да будет свет. После этих слов тьма вокруг рассеивается и все темные углы становятся не страшными. Заклинание работает как переносной фонарь небольшой мощности, которая увеличивается с каждым новым добавочным уровнем. Только будь готов к тому, что на тебя сразу слетятся все монстры в округе, как мотыльки на лампочку.

Огненный шар

Отличное боевое заклинание, поражает любую цель на приличном расстоянии, причем радиус поражения достаточно велик для того, чтобы задеть пяток монстров. С повы-



шением уровня растет и огневая мощь. На третьем уровне — а такое случится ближе к концу игры — ты обретешь способность сотворять из воздуха сразу три огненных сферы убойной силы.

Героизм

Не скажу, что самое популярное заклинание, но пользу от этого не теряет. Когда-нибудь да наступит тот миг, когда силы иссякнут и захочется больше всего на свете положить меч на землю и немного отдохнуть. Вот именно для таких неприятных ситуаций и придумано это заклятье, временно повышающее характеристику «Сила». Лучше всего в это время использовать оружие типа молота или булавы — эффект потрясающий. После второго уровня заклинание начинает действовать и на скоростные характеристики.

Пожирающий души

Магия вампиров. Если заклинание прошло успешно, то душа воина соединяется с душой противника и медленно высасывает все жизненные соки, передавая их тебе. Особенно полезно при встрече с большими и злобными тварями, плохо действует на скелетов.

Замедление

На короткое время окружающий мир словно засыпает и движение практически останавливается (или наоборот: ты двигаешься слишком быстро, что, в принципе, равнозначно). Смысл в том, что у тебя появляется достаточно времени, чтобы зарубить десяток-другой мелких скелетов без особых потерь и без отвлечения на суету под ногами.

Спектральный союзник

Одновременно оружие и защита: стоит произнести несколько волшебных слов, как впереди тебя из ниоткуда возникнет светящийся призрак, который нападет на всякого, кто рискнет подойти к тебе на расстояние вытянутой руки. Одновременно «союзник» проводит и отвлекающие маневры, уводя противника в чащу, как заправский Сусанин.

Каменная кожа

Защитное заклинание, предохраняющее твое бренное тело от ударов режущими и колющими предметами. Конечно, удовольствие это временное, и не удивляйся, если через несколько секунд уровень здоровья внезапно прыгнет вниз. Если заклинание прокачано до третьего уровня, ты становишься абсолютно неуязвимым. К сожалению, от магической атаки Каменная кожа не спасает.

Молния

Из твоей руки вырывается поток необузданной энергии, разящий все и вся в радиусе десяти метров. Прицел не так важен — оружие самонаводящееся. Характер его атаки больше направлен на шокирование противника, а не на уничтожение, что делает его пригодным на первом уровне в качестве хлопушки-шутихи. Истинную ценность Молния приобретает только на третьем уровне, когда способна навсегда оставить ползала в лежачем положении.

Проникающий ужас

Святая вода, чеснок и осиновый кол в одном флаконе, точнее, в одной книжке. Абсолютно безвредно для живых созданий вроде птичек и троллей, зато кардинально меняет перевес сил в бою с разной нечистью. Та, как ошпаренная, летит прочь (если может) от Ужаса, поражающего структуру тела и сознания прислужников Зла. С каждым уровнем радиус поражения и количество «освящаемых» особей увеличивается.

Глубокая заморозка

Над выбранной жертвой появляется маленькое облачко, и через секунду метель замораживает любое существо; да так, что жертва на несколько секунд становится абсолютно недвижимой. Прекрасная возможность подойти и ударить кувалдой по ледяной статуе. Результат ясен — мелкие куски льда растают мгновенно, а большие еще немного полежат на дороге, напоминая о замороженном монстре. Длительность и качество заморозки определяется уровнем заклинания. Сохранность продукта не гарантирована.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Последнее нападение прошло не так успешно, как все предыдущие. Недобитый солдат противника подобрался сзади и подло оглушил увлеченного резней Воина Добра.

Пустая и мертвая темнота разродилась глухим отзвуком шагов. Кто-то невидимый подошел к телу и открыл кандалы. Открыв глаза, ты обнаружишь, что последние несколько часов находился в тюремной камере под наблюдением двух скелетов в доспехах. Если бежать отсюда, то сразу. Не откладывай в долгий ящик, воспользуйся неосторожностью охранников — их же оружием переруби полусгнившие шеи и направляйся к выходу, благо подземелье не запутанное. Где-то у самого выхода увидишь заточенного здесь же Капитана Крестоносцев, который будет на коленях умолять о помощи. Стоит только поднять решетку клетки, как освобожденный начнет командовать: «Найди принцессу Селестию, ей требуется любая помощь». Вот так все Герои и попадают в заварушку.

Путь, который придется совершить, можно просмотреть на карте. Она ужасно неудобная и очень приблизительно составленная; твое местонахождение на ней отмечено кружочком размером с добрый город. Поэтому придется тщательно запоминать или, на худой конец, зарисовывать все повороты и перекрестки. Чтобы попасть в Цитадель, где в последний раз видели принцессу Селестию, придется пробежать несколько сотен километров через пустынные овраги, холмы и пустоши и миновать еще не захваченный скелетами город. В путь, будущий Крестоносец, в путь за именем и званием.

Город

Здесь тебя обеспечат всем необходимым для долгого и тяжелого путешествия — в таверне можно поболтать с посетителями, послушать последние новости с Доренко и узнать о передвижении врага. В мастерских без проблем подберут кольчугу нужного размера за приемлемую цену. Качество, конечно, не гномье, но на первое время подойдет. Кстати, не забывай по максимуму набивать ранец найденными мечами, щитами и жидкостями. Естественно, не надо брезговать наличностью — ведь в этом мире (где даже спасителя-Героя не могут одеть и обуть бесплатно) деньги решают все.

Если все оружие и доспехи будут с удовольствием переданы тебе за скромную плату, то советы прогуливающихся прохожих достаются совершенно бесплатно, иногда даже насильно. Пользуйся этим, потому что и среди крестьян встречаются люди, хорошо разбирающиеся в оружии и магии. Они-то и подскажут, какое оружие против какого монстра лучше действует. Например, кувалда — против големов, меч хорошо рубит хилых скелетов. Я лично остановился, после долгих поисков, на кувалде какого-то там Друида и длинном мече Огненных молний. Эти две железки верно прослужили все путешествие, пропитавшись кровью от рукоятки до кончика лезвия (и не говори, что металл не впитывает — у меня все впитал за милую душу!).

Запоминай, повторяю еще раз, все повороты и следи за указателями.

Цитадель

Как я ошибался! Цитадель представлялась мне вросшей в землю каменной твердыней, которую не под силу взять даже Некросу с многотысячной армией. И, представь себе, ничего подобного — это оказалось конструкцией из ажурных башенок и легких навесных мостов, парящей в небесной перине. Единственным способом забраться на такую верхотуру оказалась утлая летающая лодочка; точнее, паром небольших размеров, управляемый прекрасной рыжеволосой девушкой.

Первым делом отыщи Селестию — она в окружении рыцарей-Крестоносцев собрала Совет, который должен решить судьбу страны. Тронный зал найти очень просто: спустись по центральной лестнице вниз, а потом поднимись в башенку, ведущую прямо к принцессе. Королевская особа хорошо примет тебя, спросит о здоровье, предложит кубок вина, после чего пошлет в мясорубку, называемую «Тылы армии Некроса».

Ты в одиночку должен будешь перебить численно намного превышающие войска плохого генерала и найти артефакт под названием Horn of Shattering. Эту безделушку прячут у себя гномы в глубокой шахте, тебе придется всего лишь сбегать туда и принести оружие, способное раскрошить Зло. ОК, да без проблем.

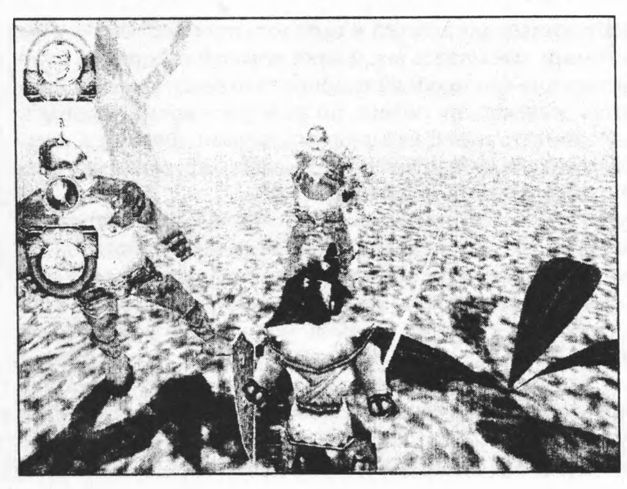
Возвращайся на землю и приготовься к длинному путешествию. Сверься с картой: твой путь лежит через Заброшенные Каменоломни, а оттуда через Сумрачный лес прямо в Коратию, страну гномов.

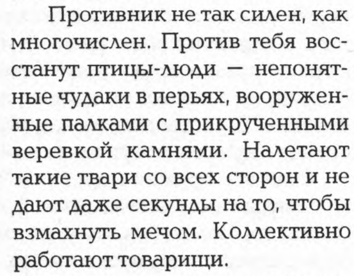
Старые Катакомбы

Ищи галерею — чем быстрее ты достигнешь нижнего этажа, тем больше шансов на спасение. Скелеты всех мастей нападают из-за угла, сзади, сверху и снизу; нет от них спасенья, тем более что короткие стычки проходят почти в абсолютной темноте. Спустя некоторое время, после бесцельного блуждания по туннелям и знакомства с каменными големами, ты попадешь в более-менее обжитые помещения, где, несомненно, отвоюешь маленький ключик от северных ворот, что ведут прямиком в Сумрачный лес.

Сумрачный лес

Ну, какие тут можно дать советы? Это скорее прописные истины любого путешественника: никуда не сворачивать с дороги, а если она вдруг пропала в траве, идти прямо до следующего ее куска. Сбейся хоть ненамного с тропы, и наживешь лишних проблем: монстры там всякие, ненужные стычки и т. д. Пункт второй: не обращай внимания на необычные деревянные строения. Сейчас в них зайти невозможно — они здесь для красоты пейзажа. Третье: следи за указателями.





Противник не так силен, как многочислен. Против тебя восстанут птицы-люди — непонятные чудаки в перьях, вооруженные палками с прикрученными веревкой камнями. Налетают такие твари со всех сторон и не дают даже секунды на то, чтобы взмахнуть мечом. Коллективно работают товарищи.

Живут в лесу еще и тролли, угловатые рыжие парни с суковатыми дубинами. Им на глаза лучше не попадаться — тотчас отметелят за милую душу и не посмотрят, что ты Кресто-

носец на важном поручении. Их хорошо топором шинковать на мелкие кусочки. Итак, читай надписи и не теряй заветной тропы, ведущей прямиком в пещеру гномов.

Корация

Пейзаж медленно переменился, уже не смущает зеленоватое небо, хруст веток не выдает врагу твое месторасположение. Сейчас в лицо дует горячий ветер, хорошо сдобренный песком и другой мелкой гадостью, которая забивает глаза и лезет за воротник. Латы на солнце раскалились, и через полчаса начинаешь в них плавать, задыхаясь от аромата немытого тела. Все прелести рыцарской жизни налицо, даже почесаться не получается. Слава Богу, пережженная на солнце трава сохраняет ноги от острых камней, уж слишком неприятен звук царапанья металла о гранит. Поговорим серьезно — ближайший километр врага не предвидится, расслабься и наслаждайся мерным цоканьем ног по дороге.

Расстояния здесь точь-в-точь как настоящие, 1:1. Стража пропустит тебя в Гору; воспользовавшись этим, как можно быстрее беги отовариваться в магазины: цены не кусаются, да и товар не лежалый. Гномы по всей стране славятся прекрасным оружием и броней. Именно здесь я когда-то приобрел любимый меч и кувалду. Учитывая еще щит-отражатель и тяжелую броню, я стал похож на небольшой танк, разъезжающий по магической стране.

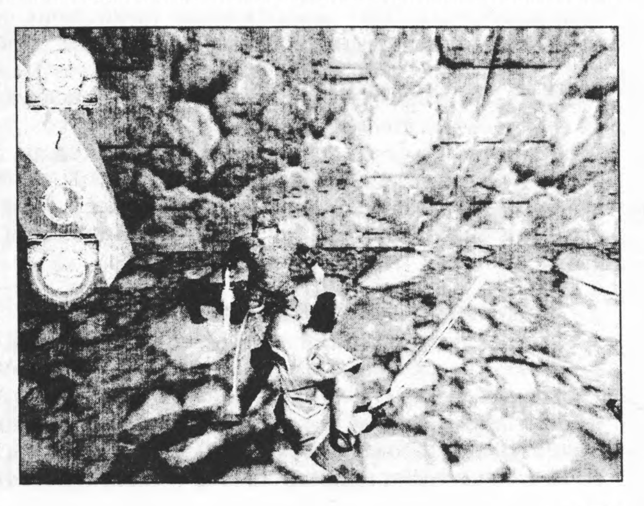
Навестив Короля гномов, ты узнаешь совсем неприятные новости: бесконечная междоусобица окончательно подорвала боевой потенциал гномов и разделила их на два лагеря — Каменносердых и Железнокирких. Сейчас жители гор как никогда беззащитны. Тем более что предводитель недавно был убит в битве, а принц-наследник заточен в камеру где-то в шахтах. Ситуация не из самых приятных, и решать ее тебе (а кто просил становиться Героем?).

Шахты

Беги вниз по коридорам, кроши бородатых коротышек — в общем, наслаждайся свободной жизнью. Надеюсь, клаустрофобией ты не страдаешь. А то как-то нехорошо получится: принц ждет помощи, а Герой сидит, забившись в щелку, и пускает слюни от страха.

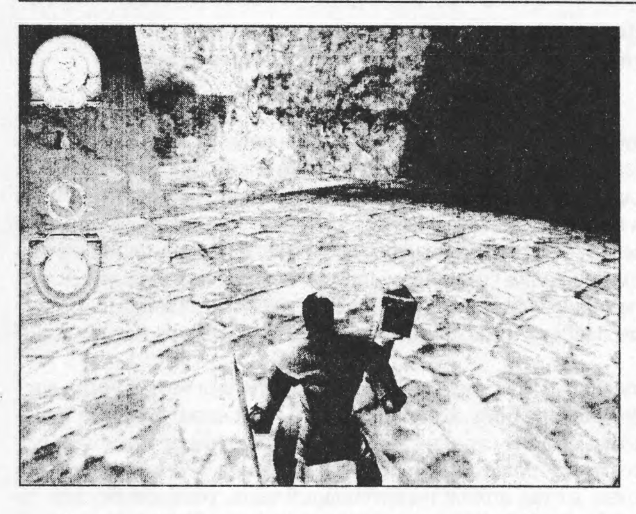
Спустившись на самое дно гномьих разработок, найди огненный водопад, охраняемый горящим големом. Справиться с этой бешеной тварью будет непросто; помни одно: принц совсем недалеко, а точнее — над водопадом.

Ура, все бросают в воздух чепчики и визжат от радости — принц вернулся и сел на отцовский трон. Идиллия нарушена лишь одним маленьким обстоятельством: чтобы начать управлять государством, принцу нужен скипетр, а то без этой золотой палки он, видите ли, не имеет власти над народом. Чтоб им всем провалиться еще глубже! Проклятая драгоценность спрятана троллями в Сумрачном лесу — беги туда.



Лес

Зеленая перина плотно обхватила тело вбежавшего в нее рыцаря и не отпускает ни на минуту. Свежий воздух приятно ласкает поцарапанные песком легкие и горло. Лечь бы под один из исполинов и заснуть лет так на пять, чтобы отдохнули те-



ло и сознание; очистились от скверны, облепившей с ног до головы, будто спекшаяся кровь.

Рассказываю, как дойти до скипетра. Сначала иди прямо по дороге, отбиваясь от птичек и прочих созданий леса, до развилки с двойным указателем. Поворачиваешь налево и бредешь до перекрестка с дорогой на катакомбы. Здесь выбери путь от Подземелий. Минуты через четыре быстрого бега справа покажется небольшая ложбинка с пятью или шестью троллями. Они-то и охраняют заветный артефакт. Хорошо охраняют, добросовестно.

Разделавшись с ними, иди назад к городу в Горе и возвращай принцу утерянный символ власти. Рог Разрушения отныне твой. Точнее, пока ты его добровольно не отдашь в руки Селестии. Назад идти проще — враг стоит к тебе спиной, поэтому больше шансов на быструю атаку и не менее быструю победу.

Цитадель

Ха! Это еще не конец. Рог принцессе просто так не нужен. Оказывается, для финальной атаки на крепость Некроса нужен какой-то капитан Урсан с отрядом. Но вот незадача — не так давно вышеупомянутый вояка потерялся в снегах Гласиера. Вышел на разведку и потерялся. (Чтоб его тролли ледяные съели! Тоже мне, опытный солдат...)

Времени в обрез: Легионы Зла приближаются к Цитадели и поиски капитана становятся жизненно необходимыми. Вперед. Напомню, что вход в ледяную страну расположен в Старых Катакомбах. Одевайся теплее, там сегодня -42 по Цельсию.

Гласиер

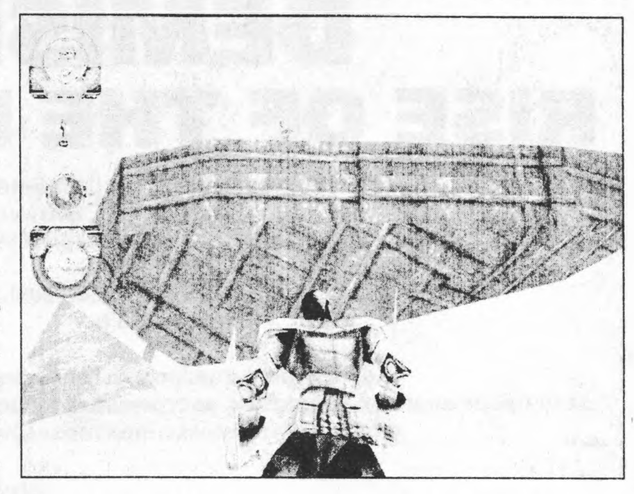
Яркий свет на секунду ослепил незащищенные глаза, но потом вроде обвык наш Герой и начал различать движение на горизонте. Так и есть — ледяные големы и не менее холодные тролли. Плюс замороженные трупы твоих предшественников тут и там разбросаны яркими пятнами. Вооружайся кувалдой, сейчас начнется высечение ледовых фигур из бегущих глыб льда. Весь фокус в том, чтобы аккуратно обструтать пятитонную махину на большой скорости и не испортить основную композицию. Шучу — крошить их надо незамедлительно.

Проникнув в самое сердце вражеской Цитадели, больше похожее на замерзшую пещеру, ищи памятники. Нужен самый большой — тот, что в центральном зале. Где-то за ним сидит в темнице сырой капитан Урсан и режется с троллями в карты. «Обыграй» их и высвобождай солдата из заключения. Битва вот-вот начнется! Возвращайся в лес.

Лес опять, и сразу Гласиер

Вот и наступил тот самый момент в игре, сравнимый с проктологическим заболеванием, а именно — бессмысленное мотание из стороны в сторону за какими-то безделушками.

Посреди тропы (уже в лесу) ты столкнешься со странным птице-человеком. Над его головой витает призрак, который так и остался бы невидимым, если бы не сувенир правдивого зрения, дарованный сумасшедшей старушкой в деревне. Вот почему, оказывается, на тебя нападают все кому не лень — ими управляют слуги Некроса.



Заклинание, способное сбросить личины и воплотить духов, хорошо спрятано в Гласиере. Без него никуда: ни в лес войти, ни найти предателя среди командиров Селестии. Назад, в холод и стужу, пургу и пещеры.

Теперь, вооруженный хорошим талисманом, ты сможешь открыть секретный вход в тайник Некроса. Он находится в пещерах, в зале со странной решеткой, опасно нависшей прямо над головой. Похоже на деревянный Цеппелин. Где-то посередине мертвого гиганта будет маленькая пупочка, больше напоминающая зеленый прыщ. Применяй талисман и... Вот это да!

Красно-черная дымка, мои любимые цвета смешались здесь воедино. Осторожно, стараясь не оступаться, шагай по узкой полосе вперед. Кое-где придется помахать мечом, попрыгать, зато в награду достанется заветное заклинание. Назад к гномам, минуя Сумрачный лес и заставу птиц, уже добрых и милых. Чары злодея Некроса потихоньку начали отступать. Воистину славится твоя Вера и Сила, Крестоносец!

Коратия

И в правительстве гномов не все чисто: заклинание помогло обнаружить и изгнать очередного призрака, после чего тебя все, слившись в едином порыве, объявят суперменом и попросят возглавить отряд, движущийся к Крепости (это первый поворот направо на развилке). Да, конечно. В путь. Только не с отрядом, как было обещано, а в одиночку — мол, настоящие Герои все делают лично, без помощи со стороны.

Задача проста как никогда — открыть ворота для Крестоносцев изнутри Крепости. Кое-где придется попрыгать с этажа на этаж, сломать пару ребер, растянуть руку и повредить череп. Усилия того стоят. Незабываемое зрелище — вытянутые лица удивленных рыцарей, тусующихся под воротами. Стоит себе такая толпа и чего-то ждет. Как хорошо быть Героем!

Выполнив священный долг, отбеги от ворот на небольшое расстояние, и встретишься с девушкой-паромщицей, что обычно доставляла тебя в Цитадель. Еще одно плохое известие: к твердыне Добра направляется сам Некрос в дирижабле.

Финал

Интересно, где это злобный Некрос достал атомный реактор для запуска двигателей летающей махины? Уж не из Redline'а ли, больно похожи текстурки... Стоит ли рассказывать, что такое финальная битва? Обычное крошилово-месиво. Бесконечный Load и обидная смерть в тот миг, когда враг почти повержен. У тебя преимущество — относительное бессмертие, а компьютерный антигерой умрет в любом случае, как бы ни была сильна его артиллерия и защита. Это главный закон жанра.

Наслаждайся предсмертным воплем и званием Генерала всех Крестоносцев. Что по душе больше придется — не знаю.

DEMISE: RISE OF THE KU'TAN

Разработчик: **Arifact Entertainment**
Издатель: **IPC Software**
Выход: **январь 2000 г.**
Жанр: **RPG**
Требования: **P166(P200), 32(64)Mb, 3D уск.**
Рейтинг: **8.0**

Коллективная экспододобыча от первого лица. Дело происходит в катакомбах, построенных на неплохом для RPG 3D-движке, в полуреалтаймовом-полупоходовом режиме.

«Blades aflame with witch-fire burning,
Bright swords blessed by nine king's blood,
The elf-witch weaves war spells upon us,
'Neath the wolf-moon's gaze we shall slake our steel!»
Bal Sagoth

УПРАВЛЕНИЕ

Вот самые важные клавиши, большую часть из которых надо знать назубок. Вначале будет чуть непривычно, но зато потом пойдет как на автомате.

F — атаковать мирного врага. Не торопись, вначале приготовься к сражению.

D — защищаться. Почти не применяется, но очень важно, если надо не убивать тварь, а попытаться ее зачаровать.

G — взять вещь с земли (попадаются редко). Обычно вещи лежат в сундуках.

J — согласиться принять в отряда компаньона-монстра. Его получит тот герой, который в эту секунду будет активен, то есть из глаз которого ты будешь смотреть на мир.

O — открыть сундук. Тут все понятно.

P — поднять тело погибшего героя из твоей команды.

Shift + P — включить паузу во время сражения. Очень важно, если есть два и больше персонажей, способных пользоваться магией или предметами, ее содержащими.

Shift + (1 — 0) — активизировать находящийся под соответствующим номером (1 — 0) магический предмет или заклинание из буфера. В нижнем правом углу есть десять ячеек, вот и перетаскивай в одну из них иконку конкретного колдовства. Теперь, нажимая **Shift** + номер ячейки (или двойной щелчок мышью), ты будешь применять это заклинание.

Tab — автокарта.

Alt + D — быстро перейти из города в подземелье.

Shift + щелчок мышкой на иконке банка — положить туда все деньги героев.

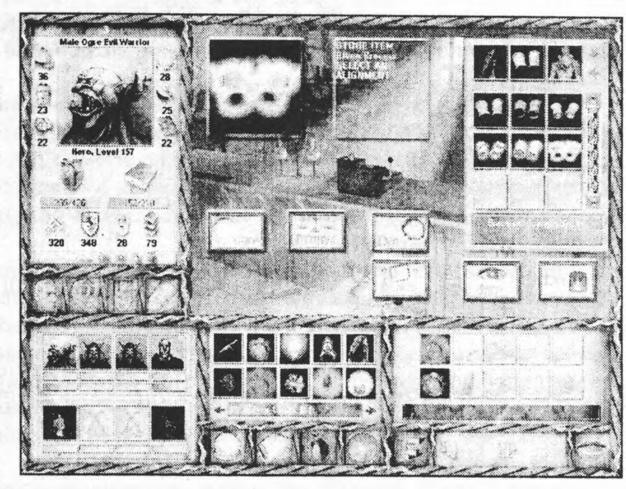
A — предложить присоединиться.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Характеристики

Сила (Strength) серьезно влияет на количество наносимых оружием повреждений. Максимальная Сила достигается у расы Giant, именно поэтому они признаются лучшими бойцами подземелья.

Ловкость (Dexterity) серьезно помогает при вскрытии замков на заминированных сундуках. От нее же зависит то, насколько часто твои ребята будут наносить удары первыми, лишь потом подвергаясь контратаке со стороны выживших монстров. Как только



начнутся встречи с монстрами, способными превращать персонажей в каменные статуи, Ловкость становиться самой важной характеристикой. Персонаж-вор с более высокой Ловкостью лучше препятствует краже вещей вражескими ворами, чем его более неуклюжий товарищ по профессии.

Интеллект и Мудрость (Intelligence и Wisdom) — влияют на силу произносимых героем заклинаний, увеличивая урон от боевой магии и восстанавливая большее количество жизней от целительной. Также каждая единичка в одной из этих двух характеристик не только прибавляет по одному очку в Атаке и Защите, но и увеличивает максимальный запас маны на 5 единиц.

Если обе характеристики развиты, то персонаж лучше вскрывает замки и видит ловушки в подземелье, а также более точно определяет тип встреченного монстра и свойства каждой новой вещи. При создании нового героя рекомендуется поставить его Интеллект и Мудрость на 10 (чтобы можно было читать тома (Tomes), повышающие характеристики), а если он маг, то и еще выше.

Выносливость (Constitution) определяет, насколько быстро и как хорошо твой подопечный справится с напастью вроде болезни, отравления, парализации и еще ряда неприятностей. Также, пока герой не достиг уровня опытности, после которого он получает только один или два хитпойнта (это примерно уровень тридцатый), высокая Выносливость позволяет увеличить количество хитпойнтов, прибавляющихся за каждый новый уровень.

Харизма (Charisma) влияет на то, насколько часто монстры захотят добровольно присоединиться к отряду на правах компаньонов, как долго они в нем пробудут и как часто твари будут враждебно реагировать на появление отряда в их комнате. Чем выше Харизма, тем больше шанс, что часть монстров будет игнорировать персонажа и заниматься своими делами.

Раса

Да, задачка не из легких! Как назвать своего аватара, ты уже знаешь, а вот кем он будет по расе, элайнменту и профессии — тут, скорее всего, начнутся небольшие заминки даже у продвинутых геймеров. Вначале пройдемся по расам, по их слабым и сильным сторонам.

Человек (Human) растет в уровнях быстрее всех других и способен вступить в любую гильдию, то есть получить любую профессию. С другой стороны, люди не имеют ни одной врожденной сопротивляемости к хотя бы одному из типов атак. Придется постоянно применять защитную магию, причем очень-очень часто, что весьма муторно. Также люди живут меньше, чем другие расы. Сто лет — это не такой уж и большой срок, хотя если играть аккуратно (охотиться за Potion of Youth и поменьше умирать), то его хватит для прохождения. Если ты хочешь набрать для одного персонажа массу профессий и готов постоянно обкастовываться защитными заклятиями, то человек в качестве героя должен тебе подойти.

Эльф (Elf) — прирожденный маг, так как способен достичь большего значения Интеллекта и Мудрости, чем представители других рас. Если ты хочешь иметь чистого мага

в лице того же Sorcerer, то выбирай эльфа. Ко всему прочему почти не будешь иметь проблем с магами-оппонентами из-за высокой эльфийской сопротивляемости к «простой» магии.

Великан (Giant) — лучший чистый воин, но его также можно потренировать в профессии Explorer. Великаны достигают максимума Силы и имеют очень хороший набор видов сопротивляемости — по 50% почти ко всему и 25% к окаменению. Если тебе нужен Warrior, то возьми для этого именно великана. К сожалению, великаны могут принимать только нейтральный элайнмент. Если ты хочешь создать темного или светлого воина, то надо выбрать людоеда.

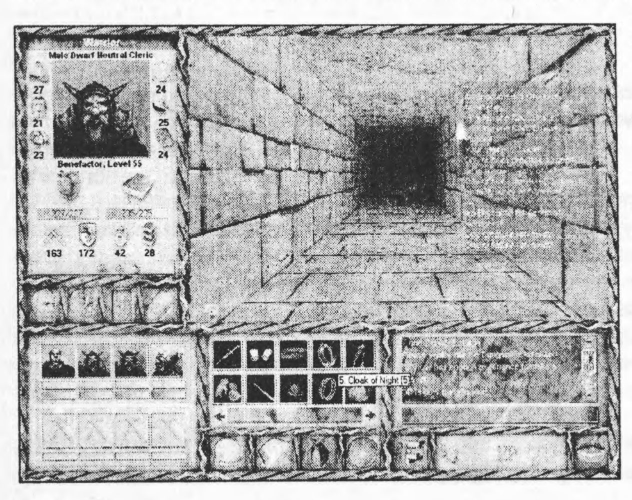
Гном (Gnome) — откровенный слабачок, предназначенный из-за потенциально высокой Харизмы выбирать профессию Magi. Брать не советую ни упомянутый класс, ни эту расу.

Людоед (Ogre) — мощный парень, предназначенный только для того, чтобы становиться членом гильдии Warrior. Высокая Сила и Выносливость плюс отличное сочетание видов сопротивляемости делают людоедов такими же яростными бойцами, как великаны. Впрочем, учти, что и великан, и людоед — это обычно чистые воины. В других способностях, даваемых воровскими и магическими гильдия, они практически ничего не узнают.

Дварф (Dwarf). Наилучший набор сопротивляемостей к самым опасным пакостям и возможность вступить почти во все типы гильдий делают дварфа наиболее перспективной расой для опытного покорителя подземелий. Самые классные клерики/бойцы получаются именно из дварфов, а желающие могут также добавить в этот набор и третью, воровскую гильдию. Единственное, что не очень хорошо, — то, что дварфы могут быть только нейтрального элайнмента.

Йети (Yeti) — я не разобрался, в чем прелесть этой расы в одиночной игре. Ни рыба ни мясо, хотя быстро растет в уровнях и обладает хорошим набором сопротивляемостей. Пусть вор будет сарис, маг — эльфом, клерик — дварфом. А вот в мультиплеере их используют для спасения утонувших в воде героев, так как йети лучше всех задерживают дыхание под водой.

Сарис (Saris) — потенциально самая ловкая раса, а значит, и наиболее пригодная для создания чистого вора или вора/воина. Дополнительное участие в магической гильдии для вора нежелательно, так как на открытие заколдованных замков и опознавание ловушек он будет тратить часть так необходимой для волшебника маны. Сарис обладают четырьмя очень высокими (90%) сопротивлениями: к окаменению, кислоте, электричеству и ментальной магии. Первые два сопротивления действительно очень важны для выживания и поэтому особо ценны. К сожалению, сарис медленнее всех других рас растут в уровнях опытности: им нужно получать почти в два раза больше экспы, чем тому же дварфу.



Тролль (Troll) — сбалансированная по характеристикам и сопротивлениям раса, но количество гильдий, в которые ее представители могут вступить, серьезно ограничено. Быть вором лучше получится у сарис, а значит, тролль должен быть либо добрым Ninja, либо злым Ninja или Villain. Участие в двух гильдиях, конечно, замедлит рост уровней у тролля, но зато он получит доступ к некоторой магии.

У всех рас есть также такой показатель, как зрение (Sight) и умение задерживать дыхание под водой (Breathing). Чем выше показатель зрения, тем светлее будут залы подземелья при виде из глаз конкретного приключенца. Как ты понимаешь, бродить в потемках неинтересно: чем светлее будет в комнате, тем легче вовремя увидишь ловушку или определишь, что где-то вдалеке длинного коридора тебя поджидают бравые ребята из комитета по встрече. Со временем, причем достаточно скоро, необходимость в хорошем зрении отпадет. Ведь у тебя будет достаточно денег, чтобы покупать у Провидца (Seer) заклинание Shining Lights, которое разгонит мрак и осветит даже самые темные углы. Breathing же определяет, как долго персонаж сможет находиться под водой, прежде чем откинет ласты от недостатка кислорода. Умение задерживать дыхание — не очень важный показатель, так как водных областей не так уж и много и нужды посещать их у тебя не будет очень-очень долгое время. В любом случае Amphibious Breathing, также покупаемое у Провидца, очень серьезно продлит время безболезненного пребывания под водой для любой расы.

Гильдия

Профессия, она же класс, она же гильдия. Идеальной тебе не найти: у каждой есть как слабые, так и сильные стороны. Легче сказать, кого не стоит выбирать в качестве героя именно твоей команды. Наиболее непригляды, на мой взгляд, лишь Magi, так как есть особое колечко Ring of Entrapment, с помощью которого любой герой может привораживать даже огромного дракона, не считая тварей послабей.

Warlock, конечно, не из слабых, но во многом его набор заклинаний есть сочетание магии гильдий Cleric и Explorer. Причем заклинания Warlock'а отличаются большими затратами маны и не очень эффективны. Если требуется маг, то лучше взять Cleric или Sorcerer. Ежели тебе нужны его заклинания движения, телепортации и обнаружения, то бери Explorer и доводи последнего до 88 уровня, а затем меняй его гильдию на другую.

Из воинских классов не особо интересен варвар (Barbarian): не очень сильный боец и средней паршивости вор. Тот же Explorer не слишком полезен: часть его функций заменят два кольца — телепортации и левитации, а высокая наблюдательность (Perception) хоть и важна, но не особо. Начиная с четвертого

Где искать?

Некоторые квесты от Лорда

9, 36, 4 — живет Slave Driver, спуститься к нему надо по лестнице из северо-западной части третьего уровня; там, где много антимагических комнат.

2, 12, 5 — убей Norns и забери из сундука кинжал Blade of Sacrifice.

7, 18, 6 — это ключ из болота, Swamp Key. На северо-западе от двери к болоту живет Goblin Lord.

На 6-м уровне также найдешь странных демонов с темной магией.

17, 15, 8 — в этой комнате поселился Flame Dragon. Не убивай, а только поговори с ним.

23, 26, 10 — тут живут Gruks, убить которых реально только Blade of Sacrifice. Возьми в сундуке колдовской камень.

12, 33, 10 — дырка в точку 12, 33, 13 (то есть на три уровня ниже). Там будет толпа нежити и их артефакт.

На 13-м уровне гуляет больше всего Morkal-магов. Захватить их можно не только подаренным Cube of Souls, но и кольцом Ring of Entrapment.

15, 25, 17 — в этой комнате лежит Parchment of Victims.

39, 37, 20 — рядом гуляет Giant King. Тут же на 20-м уровне случайным образом появляется Lead Murderer, которого ты найдешь после парочки генеральных зачисток уровня.

На 23-м уровне случайным образом появляются толпа Water Sneaks (осторожно, они классно воруют вещи!). У них найдешь Amulet of Projection.

31, 43, 25 — здесь обычно живет Mother of Snakes. Достаточно просто убить ее и вернуться к заказчику.

уровня, секретные проходы в стенах практически не встречаются, ну и к тому же все ямы и телепорты ты увидишь своими глазками — не обязательно, чтобы они автоматически отмечались, если это же можно сделать ручками, оставив отметку в виде восклицательного знака. Тем более что есть маленькая проблемка: по достижении 88 уровня от Explorer требуют найти Dalyn's Grin — вещь настолько редкую, что достать ее почти невозможно... Есть вариант поискать на 20-м уровне, перебив очень мощных желтых гремлинов, но это, скорее всего, не сработает. Получается, что выше 88 уровня Explorer подняться не сможет.

Paladin. Паладины дерутся хуже чистых воинов, в то же время их исцеляющие способности гораздо более ограничены, чем у клерика, и требуют больших затрат маны. Villain тоже достаточно слабы в своих возможностях: их заклинания не отличаются особой силой, равно как и воровские таланты.

Ninja — очень удачный воинский класс; ниндзя быстрее всех остальных бойцов получают дополнительные удары в каждый раунд. И существует целый ряд особого оружия, Te-Waza, которое доступно только этому классу. Хотя, с другой стороны, часть вооружения и средств защиты этой гильдии недоступна, что не есть хорошо. Есть вариант заменить одного из двух воинов в команде на ниндзя, но это уже на твое усмотрение.

Thief. Вор берется в отряд, чтобы вскрывать сундуки: опознавать и обезвреживать ловушки на них. Плюс добавь сюда способность открывать магические замки, бить в спину врагам и быстрый рост в уровнях. С другой стороны, есть артефакт Key of Opening, который прекрасно справляется с магическими замками, а опознавание осуществляется с помощью Ring of Traps. Такая тактика осуществляется до уровня 12 подземелья, пока не начинают попадаться кольца Ring of Opening, которые легко открывают большинство сундуков, и пока не начинаешь понимать, что большинство ловушек почти безвредны. Яд и заражение легко переносятся героями с соответствующими сопротивлениями и высокой Выносливостью, а остальные ловушки (кислота и телепортация) встречаются не очень часто. При всем при этом даже очень развитый вор не сможет справиться со значительной частью заминированных сундуков на нижних уровнях. Тот же Artisan немного умеет обезвреживать ловушки, а уж один-то герой этой профессии у тебя в отряде будет.

Warrior. Должен быть обязательно! Причем желательно в двух экземплярах, чтобы отряду было легче прорубать себе дорогу среди толп живучих монстров на нижних уровнях. Воины лучше всех наносят Critical Hit, способны носить лучшую броню и владеть самым продвинутым оружием. Кстати, воины должны быть в первом ряду отряда, то есть слева, чтобы принимать все удары на себя — большое количество хитпойнтов и высокие Атака и Защита позволят им выжить даже в сложных ситуациях.

Sorcerer. Только для фанатов изощренного колдовства. У них нет целительной магии, но, с другой стороны, они лучше всех применяют защитную магию со всякими сопротивлениями и владеют самой разрушительной магией Элементов. Большинство новых заклинаний, которые ты узнаешь из найденных в подземельях книг, предназначены для Sorcerer. Однако помни, что чистые маги всегда слабоваты в ближнем бою и требуется быстрая реакция и длительный опыт, чтобы грамотно пользоваться всей колдовской мощью этого класса. Ведь с клериком все просто: лечиться можно не торопясь, уже после сражения, а атаковать на первых порах реально одним-двумя заклинаниями (Cause Critical Wounds, Leprosy). Sorcerer же придется намного больше беречь ману, чем клерику (уровня с 15-го они почти не тратят ману на лечение, оно осуществляется с помощью Ring of Elven Magic), и узнавать слабости монстров. Кто-то боится огня, кто-то равнодушен к холоду: все эти тонкости магу данной гильдии необходимо знать и помнить. Однако в значительной части всех неплохо составленных вариантов «самого лучшего отряда» приключенцев включается один Sorcerer.

Cleric. Мои любимые ребята. Причем не просто клерики, а клерики-дварфы. Лучшая целительная магия, неплохие заклинания сопротивляемости плюс достойная уважения атакующая магия, основанная на яде и на «чистой» магии. Два клерика в отряде — это почти необходимость и залог выживания на первых уровнях, равно как и на последних.

Пока святые отцы не достигли огромных высот в своем развитии, лечение осуществляется не с помощью Heal, а посредством Minor Heal — так на полное вылечивание всех героев у клериков средней силы уходит меньше маны. На поздних этапах находится колечко, уже упомянутое в описании Sorcerer, которое позволяет легко вылечивать отряд без затрат маны, и батюшка переквалифицируется в боевого мага.

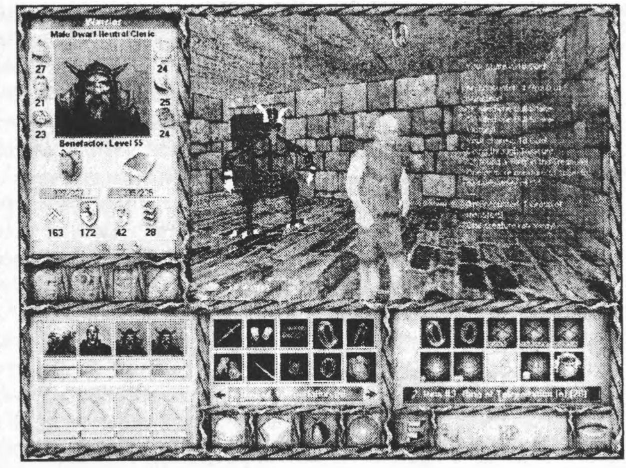
Cause Fatal Wounds и особенно Word of Death становятся основными заклятиями против большинства монстров. Также клерики нужны для быстрого уничтожения нежити и элементалей с помощью известной им специальной магии. Есть еще потребность в батюшках как в единственной профессии, способной воскрешать умерших, одновременно вылечивать всю партию одним заклинанием и возвращать окаменевших сотоварищей в нормальное состояние. Мой выбор идеальной партии: два клерика в добавление к двум Warrior-бойцам. Первые дерутся, а вторые их лечат, возрождают и в минуты опасности с помощью атакующего колдовства выступают в качестве тяжелой артиллерии.

Artisan. Самая распространенная гильдия, представители которой раньше всех других героев могут пользоваться самым крутым оружием и крепкой броней. Быстрее всего получают новые уровни, более-менее хорошо дерутся и чуть-чуть научены воровскому навыку в обезвреживании ловушек. Советую иметь одного Artisan и довести его до 32 уровня, а затем перевести на клерика.

Итак, путем долгого метода проб и ошибок я подобрал оптимальный для большинства боевых ситуаций состав моей команды. Это нейтральный дварф-Artisan(32)/Cleric, злой людоед-Warrior, нейтральный великан-Warrior и еще один нейтральный дварф-Warrior(46)/Cleric. Хотя бы потому, что Artisan нужен на ранней стадии в качестве лидера команды, так как у него будет самый высокий уровень развития и наибольшее количество хитпойнтов. Плюс будет несколько крутых вещей, которые почти сразу будут доступны только для Artisan, а вот бойцы воспользоваться ими смогут не очень скоро. Правда, советую остановить развитие этого класса на 32-м уровне, так как эта гильдия с каждым новым уровнем уже будет получать только по одному хитпойнту, в то время как все остальные — ровно по два.

Второму клерику желательно сначала потренироваться в качестве воина, чтобы получить дополнительный удар за раунд и немного поднять свои боевые умения. В любом случае сразу сделать себе «чистого» клерика не получится — все равно придется иметь какой-нибудь другой класс, и лишь потом, подняв характеристики с помощью томов и бутылочек, присоединиться к сообществу святых отцов.

Все персонажи в моей команде имеют неплохие врожденные сопротивления к окаменению (хотя у великана оно и не очень высокое), к уменьшению характеристик (Draining), к огню, холоду, парализации, к заражению и к ядам. Также герои могут пользоваться как нейтральными, так и злыми вещами, хотя со временем это будет не так уж важно — появятся деньги, чтобы легко менять элайнмент любой понравившейся вещи.



Присутствие двух воинов очень важно потому, что хоть чистые маги и кажутся вначале более сильными, но зато потом появляются крутые ребята с очень сильными сопротивлениями к большинству магий. А вот острый мифинит не перенесет почти ни один демон.

МАГИЯ

Вначале разберемся с общими принципами системы волшебства в Demise.

За каждые два уровня опытности у героя будет увеличиваться Spell Power, то есть уровень его колдовской силы. С этим показателем связано интересное отображение урона/количества лечения, которое достигается заклинанием. Возьмем, к примеру, Cause Wounds клерика — оно делает 10/2 урона врагам. 10 показывает основной урон, а 2 представляет собой процентную добавку к 10 за каждый новый уровень Spell Power. То есть, когда святой отец достигнет 200 уровня опытности и будет иметь Spell Power 100, это заклинание будет причинять... Посчитаем: 10 (основной урон) + 2% (процентная добавка) * 100 (колдовская сила) = 10 + 20 (200% от 10) = 10 + 20 = 30 единиц урона. Учти только, что 30 — это средний урон, который еще может изменяться в зависимости от роста монстра и его сопротивляемостей. Понятно, что для слабых магов и клериков более важным является показатель базового урона, а вот герои с высокой колдовской силой должны больше обращать внимание на процентную прибавку.

Однако у того же Cause Wounds есть и другие показатели. Это то, что он действует только на две группы монстров и бьет по четырем тварям в каждой из них. Если ты нарвешься на четыре группы созданий, то последние две пачки не подвергнутся никакому вреду.

Последний важный показатель заклинания — это расстояние, на котором оно работает. У Cause Wounds оно равно единице, то есть оно подействует только на тех монстров, что стоят рядом с группой. Все другие твари, временно оставшиеся чуть позади, счастливо уклонятся от такого магического удара.

Ну, еще напомню, что все заклинания требуют развитых до определенного уровня характеристик. Также не забудь, что по мере роста колдовской силы мага уменьшаются и затраты маны на применение известных ему заклятий.

Мана, как и здоровье, не восстанавливается сама собой. Правда, есть специальные фонтаны. Если стоять рядом с ними, у тебя потихоньку будут восстанавливаться хитпойнты. А есть колонна с синими огоньками, восстанавливающими ману. Но ходить к этим сооружениям очень долго, да и восстанавливают они все очень медленно. Именно поэтому всегда имей с собой запас исцеляющих средств (бутылочки, кристаллы, пыль). Что касается маны, то реально найти Scroll of Spells (+50) и Book of Spells (+200).

Имей наготове (в буфере) хотя бы два разных по типу атакующих заклятия. Если в ходе боя вдруг выяснится, что у оппонента к одному из них врожденный иммунитет, то ты сможешь быстро переключиться на другое.

Ну, и самое-самое важное. Как только ты начнешь путешествовать на очень глубоких уровнях (от 12 и ниже), то начнешь ощущать, что возвращаться в город очень непросто, а запас зеленых кристаллов не бесконечен. Иногда еще захочется резко попасть уровня на три-четыре выше или ниже, и тут уж не помогут и кристаллы. Начинай применять заклинание Teleport, доступное либо Warlock и Explorer после того, как они найдут в подземельях соответствующую книгу, либо (так, скорее всего, и будет) содержащееся в шлеме Ethereal Helmet и кольце Ring of Teleportation. При вызове заклятья (при этом всегда стой лицом на СЕВЕР — North!!!) тебе предложат через запятую ввести три числа. Первые два отвечают за перемещения на этом подземном уровне, а третья — за прыжок на несколько этажей выше или ниже. Пока откажись от телепортации.

Шаг первый. Сначала смотри свои координаты и запиши их на листке бумаги. Например, ты секунду назад вышел из города и оказался на квадрате с координатами 24, 3, 2 (напомню, последняя цифра означает номер уровня). Сделай два шага вперед (тем самым спустившись по ступенькам), и твоими координатами станут 24, 5, 3. Запиши их на бумаге и разверни на весь экран автокарту. Тебе надо попасть на седьмой уровень. Сразу на восьмой и ниже все равно не получится: за одну телепортацию можно перескакивать только через три уровня. Итак, выбираешь седьмой этаж на карте и ищешь точку, где тебе хотелось бы оказаться. Пусть это будет комната с координатами 33, 19, 7. Это рядом

с лестницей на восьмой уровень, что очень удобно, если ты хочешь следующим телепортом перенестись с восьмого на двенадцатый этаж.

Пишешь на листе бумаги: есть 24, 5, 3, а нужно 33, 19, 7. Итак, 24 надо увеличить до 33, 5 — до 19, а 3 — до 7. Получается (24+9=33) 9, (5+14=19) 14, (3+4=7), 4. Итого, чтобы прыгнуть с точки 24, 5, 3 на 33, 19, 7 надо при вызове заклятия телепорта задать три цифры: 9, 14, 4. Только не забудь при каждой телепортации всегда стоять лицом на север! Тебе нужно отправиться еще дальше? Спустись по лестнице и встань в точку с координатами 34, 17, 8. Чтобы попасть из нее в точку 38, 14, 12 на двенадцатом уровне, согласно твоим вычислениям, надо набрать 4, -3, 4. Если хочешь попасть из места телепортации на 12-м уровне уже на 16-й этаж, то набери 1, -8, 4, и окажешься в точке 39, 6, 16. Кстати, рядом находится яма, ведущая на 17-й уровень... Видишь, как за три применения заклинания телепортации легко в течение минуты оказаться сразу на 17-м уровне подземелья!

Есть еще варианты для телепортации... Перед тобой стена, которая преграждает путь в очень важную комнату. Обойти стену невозможно или слишком долго. В этом случае надо пользоваться заклинанием Etherial Portal либо опять (что легче) воспользоваться телепортом. Твои координаты, к примеру, равны 20, 20, 20, а комната находится в координате 20, 21, 20. Просто подойди к стене (смотри на север!) и набери 0, 1, 0 и ты окажешься точно за ней в требуемом месте.

Есть еще вариант телепортироваться прямо за ротатор, крутящийся круг, который заставляет героев «теряться». Тогда можно будет открыть на карте все комнаты, которые скрываются за дверью с этим ротатором.

Будь осторожен при телепортации! Возможно состояние, известное как Rock! Оно описано в разделе про виды смертей — обязательно прочти перед тем, как вообще задумываться об использовании телепорта. Очень важна твоя внимательность и точность расчетов, именно поэтому их желательно проводить на листочке, а не в уме. И обязательно проверь, чтобы в точке приземления не было камня, воды, лавы или прочей гадости.

Есть общее правило. «На дело» лучше спускаться телепортом, но обратно возвращаться с помощью зеленого кристалла. Ведь если ты только войдешь в игру, то твое положение дел (Backup) в ней будет уже сохранено, а вот если сделать Restore после неудачного возвращения из многочасовой прогулки по подземелью, то все результаты этой прогулки будут благополучно убиты.

АТАКИ И НЕПРИЯТНОСТИ

Многие, очень многие монстры своими атаками (достигшими цели, разумеется) не только физически вредят здоровью твоих подопечных, но и приносят не очень приятные последствия.

Самые распространенные неприятности — это отравление (Poison) и заражение (Disease). Почти половина врагов, начиная с самых первых уровней, способны наслать эти напасти. И то, и другое потихоньку уменьшает здоровье героев, пока само собой не пройдет или не будет вылечено клериками в отряде или в городе. Разница между ними в том, что отрава действует меньше (то есть быстрее проходит), но зато более активно снимает жизни и ее легче вылечить. Высокая Выносливость и сопротивляемость уменьшают срок болезни и отравления, причем во много раз.

Парализация (Paralyze) случается во время боя и представляет собой временное обездвиживание, то есть выведение из строя попавшего под него героя. Тот не может уклоняться от удара (читай: уменьшается его защита), атаковать монстра или покинуть комнату. Избавление от парализации

Их разыскивает милиция!

41, 1, 4 — Holy Cross of Enlightenment.

44, 30, 7 — телепорт на четвертый уровень.

44, 34, 7 — толпа очень злых летучих мышей, охраняющих сундук для квеста Thief.

41, 11, 8 — статуя для квеста Warrior.

18, 41, 13 — огромная медуза, очень живуча и взглядом насылает окаменение. Вместе с ней встретится толпа змеек поменьше.

зависит от Выносливости персонажа и может длиться от 1 до 10 и большего числа раундов. Первыми парализующими монстрами являются Mummies: начинающие герои, которые к тому же путешествуют в одиночестве, должны относиться к ним с должным вниманием.

Воровство (Steal): воровать могут золото или предметы из инвентаря. Первое происходит частенько, но не очень опасно, а вот если у тебя начнут красть ценные, редкие и очень дорогие (для сердца и души) вещи, то это окажется очень неприятно. Воровать могут как профессиональные воры (встречаются с первых уровней, обычно в яркой желтой одежде с тигровой окраской), так и насекомые, и морские обитатели в лице Orp и Sneak соответственно. Воровству может помешать персонаж с воровскими способностями — у него обычно вещи не крадут, и поэтому все новые, очень кульно изображенные вещи лучше всего сразу передавать именно ему. Внимание! Надетые героем вещи воры не крадут! Так что если ты вдруг недосчитаешься любимой кольчуги и двуручника, то не из-за кражи, а из-за следующей описываемой способности.

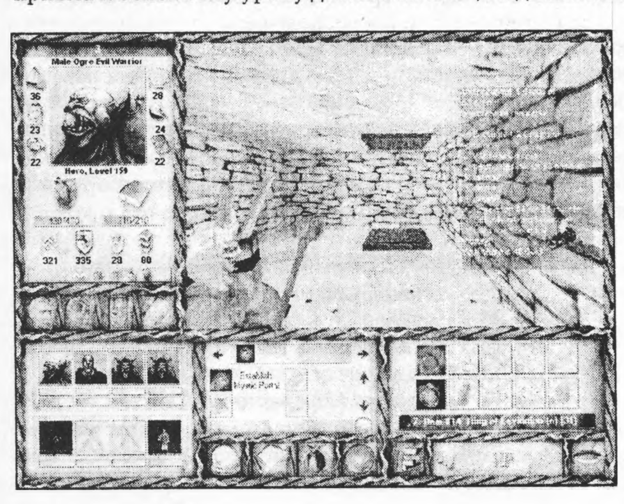
Уничтожение предметов (Destroy Item). Некоторые твари, особенно это касается слизняков всех типов и раскрасок (также и змейки Deadly Anaconda с 25 и ниже уровней), наделены способностью уничтожать вещи в инвентаре героев. Обычно чем мощнее вещи, тем сложнее их уничтожить, но при этом действует и правило: чем круче монстр, тем более продвинутые артефакты он способен «убить». Еще один момент: вещи могут быть уничтожены не только монстрами, но и в результате хождения по болоту на 6-м уровне, а также по лаве — в самых глубоких безднах Подземелья. Если надо по ним пройтись, то включи левитацию (Levitation).

Старение (Age). Присущая крутой нежити способность одним прикосновением прибавить к возрасту героя некоторое количество лет. Поэтому копи бутылочки с Potion of Youth (-1 к Выносливости, но зато и -1 к годам), а также уменьшающие возраст на десять лет бутылочки Blood of Ages. И то, и другое встречается редко, но все же встречается.

С неприятностями разобрались, возьмемся за присущие монстрам дополнительные бонусы к их атакам.

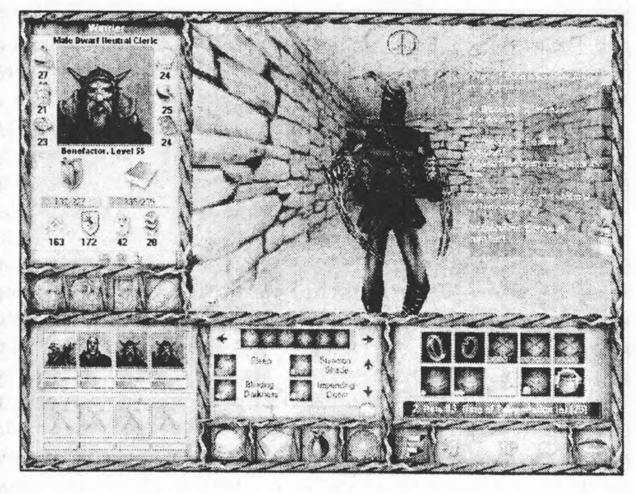
Есть такая гадость, как удар электричеством (Electrocute): им обычно злоупотребляют элементали, (начиная с Electric Menace) водные существа и серьезные демоны. Очень болезненный удар, но если применить защиту от электричества, то можно серьезно облегчить себе жизнь.

Backstab — удар в спину. На него способны как твои ребята с воровскими наклонностями, так и все мало-мальски умелые воры-противники. В результате такого подлого приема к основному урону добавляется еще и дополнительный.



Critical Hit, удар по жизненно важным точкам противника. Более мощная версия предыдущей способности. Урон увеличивается примерно в два с половиной раза, что очень ощутимо в битве с крутыми и выносливыми монстрами. Такой удар доступен в основном воинскому классу или враждебным отряду тварям-бойцам. Если к Critical Hit добавится Backstab, то получиться Sever — удар тройной силы!

Spells (Заклятья). Одно из очень важных наблюдений, которое я вынес из своих многочисленных битв с подземными



обитателями, гласит: «Противники с магическими способностями более опасны, чем даже самые крутые воины или наизлейшие животные». Колдовством пользуются не только маги, но и целый ряд продвинутых монстров. Например, это опасные в больших количествах элементали Wisps (частенько встречаются на 13-15 уровнях, пользуются ментальным волшебством) и мощные слизняки с самых глубоких уровней. Старайся всегда иметь на всех героях защиту от ментальной и «простой» магии, если хочешь выживать на всех уровнях, начиная с 10 и ниже. Противники-маги — настолько накачанные ребята, что способны снять одним заклинанием сразу половину жизней у всех членов отряда, причем это нормальная ситуация; главное, чтобы за пару раундов не полегла вся твоя команда.

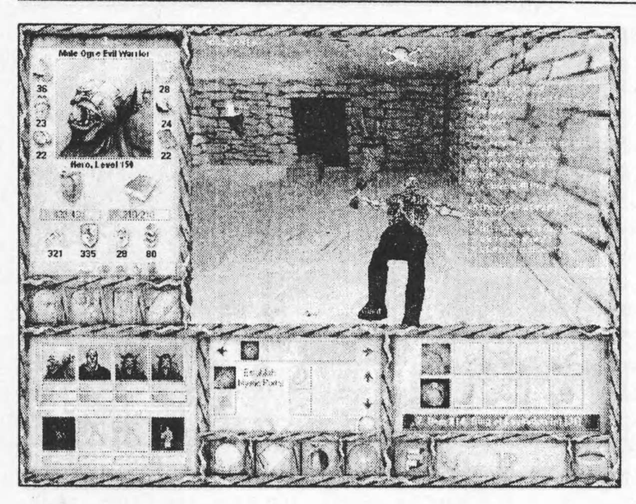
Breath и Acid — это опасное для здоровья дыхание и плевок кислотой, на что способны, соответственно, драконы (плюс некоторые элементали — Wizard's Breath) и слизняки. И та, и другая способность очень опасны хотя бы тем, что они действуют на расстояние и от них невозможно защитится доспехами, щитом и прочим снаряжением. Монстры могут плеваться и «дышать» и с другого конца длинного коридора: пока ты добежишь до них, то стопроцентно получишь пару-тройку повреждений. Если нападаешь на мирных тварей с такой дистанционной атакой, то встань прямо рядом с ними — это важно!

КОМПАНЬОНЫ

Компаньоны — это монстры, которые путешествуют с отрядом и дерутся за правое, то есть наше, дело. Помимо помощи в атаке они также принимают часть ударов на себя, что тоже очень хорошо. Компаньоном теоретически может стать любое существо, которое попадется тебе на глаза, но чем мощнее тварь, тем труднее ее приворожить. С другой стороны, если очень крутую тварь предварительно сильно покалечить, то есть снять с нее часть жизней, то заставить ее служить делу партии станет НАМНОГО легче. Впрочем, старайся не иметь в отряде больше шести компаньонов — на мой взгляд, 4 соратника есть самое оптимальное для отряда число.

В первую очередь старайся приворожить самого мощного из показавшихся на глаза магов. Но в отряде оставь только одного (все равно за один раунд заклятие может произнести только один-единственный колдун, даже если ты ведешь с собой целую их армию)! Остальные места отдай превращающим в камень Nastrum, Mostrum, Grostrum и т. п., а также плюющимся кислотой и выдыхающим огонь тварям: я имею в виду продвинутые варианты слизняков и драконов. При всем при том перетащи иконку с изображением мага на самое последнее (правое) место в листе компаньонов — так ему будет меньше доставаться ударов.

Поддерживай компаньонов в добром здравии, периодически их подлечивая. При выборе героев для лечения надо щелкнуть на маленькие цифры 1, 2, 3, 4 внизу. Они обозначают соратников по их порядку следования за героем. Если компаньоны принимают слишком уж большие повреждения или очень долго путешествуют с группой, то они дезертируют или нападают на отряд. Чем больше у героя уровней опытности и чем больше развита его Харизма, тем дольше монстры захотят путешествовать с отрядом.



Как только ты соберешься обратно на поверхность, не забудь захватить с собой по максимуму монстров, чтобы продать их в городе, а значит, задаром получить о них ценную информацию и немного денег.

Кстати, если надо зачаровать какого-нибудь очень важного монстра, но сражение уже началось, а ты имеешь четырех соратников, то ставь паузу, выгоняй старых компаньонов и выбирай заклинание очарования. Теперь осталось только убрать паузу, и нужная тварь у тебя в кармане. Во время паузы можно также менять снаряжение героев: порой в сражении очень важно без потери времени снять одно кольцо и надеть второе.

ЖИЗНЬ & СМЕРТЬ

Как только количество хитпойтнов у персонажа станет равно нулю, он благополучно умрет, а его тело подберут оставшиеся в живых товарищи (клавиша P, напоминаю). Если один из героев умер, а остальные позорно бежали, то самым простым способом будет не возвращение за телом, а вселение в покойного и выбор опции Wait for Rescue.

Есть вещи похуже смерти — помни об этом. Например, встреча со слизняками, способными как парализовать, так и уничтожать вещи в инвентаре твоих подопечных. Только представь плохо скрываемую «радость» от потери супермеча Vorpal Blade (7 ударов за раунд и способность Behead), который ты с таким восхищением нашел всего час или два назад. А если заодно уничтожится какая-нибудь книга с новым, неизвестным твоему магу заклинанием? А вот если вещей уничтожено не парочка, а целый десяток? И это при том, что вещи уничтожаются у тебя на глазах, но сделать ничего ты не можешь — ведь герой-то временно обездвижен! У меня (и не только у меня, самое смешное!) такая ситуация пару раз бывала, пришлось даже восстанавливать резервные файлы.

Окаменение тоже не очень приятная процедура: после оживления герой стопудово утратит единичку Выносливости... А ведь, как известно, в случае обычной смерти он ничего в характеристиках не потеряет. Причем, если сотоварищ умер «простой смертью», то прямо на месте, в военно-полевых условиях подземелья, его реально быстренько оживить с помощью Bells of Kwalish и продолжить странствия. А вот каменную статую вернуть к жизни способны лишь в морге, поэтому придется бросить все приключения и возвращаться с телом в город. Есть, правда, выход: по мере углубления на нижние подземные уровни клерики найдут книгу с заклинанием Stone to Flesh. Но это если у тебя есть в команде клерик и он не был тем несчастным, который обратился в статую.

Есть еще такая неприятная особенность крутых монстров, как упомянутое Behead — она впервые встретится у Butcher и Dregan Lord. Это убиение с одного удара, причем порой у воскрешенного персонажа понижаются характеристики.

Однако самые страшные для опытных и не очень путешественников — это толпы нежити, способные удачной атакой не только заразить героя, но и уменьшить его характеристики (Draining). Уменьшить навсегда, есс-но. Что делать? Восстанавливать их: придется искать тома и пить дорогостоящие бутылочки, чтобы вернуть все в норму. Внимание! При всей своей опасности некоторые неживые твари способны даже на еще большую подлость, на уменьшение максимального количества хитпойнтов попавшего

под раздачу героя! Поэтому молись своим (светлым, нейтральным или темным — нужное подчеркнуть) богам, чтобы нежить убила товарища как можно быстрее. Или чтобы он сам быстро расправился с оппонентами — результат битвы не настолько важен, как то, сколь долго она будет идти. Чем больше ударов пропустишь, чем сильнее упадут характеристики и максимум хитпойнтов.

Еще одна жуткая смерть связана с неаккуратным использованием заклятий телепортации и перемещения. Надо бороться с невнимательностью, дорогие мои собратья по оружию! Если при применении магии отряд окажется не на открытой местности в какой-нибудь комнате, а ровно в том месте, где находится участок скалы или колонна, то... пиши письма, герои окажутся в состоянии Rock. Появится такая же картинка, как и при обычной смерти, но вот только не будет кнопочки Wait for Rescue, которая позволит героям счастливо ожить в городском морге. Навечно запечатанного в скале героя можно достать только с помощью заклятия Retrieve Soul. Эта магия доступна из продающихся в магазине и попадающихся в подземелье свитков Scroll of Summoning. После того как тело и душа товарища вытащены с помощью вышеуказанного волшебства, надо будет еще провести процедуру оживления. К сожалению, в морге тебе никто не сможет помочь, и придется покупать во все том же магазине колокольчики Bells of Kwalish с заклинанием Resurrect (только оно может помочь, в отличие от применяемого в морге Raise Dead).

СОВЕТЫ

Самый важный совет касается опций в File Configuration. Это Backup и Restore. Первое означает сохранение текущего состояния в игре, а второе — восстановление того, что было сохранено. Немного похоже на Save/Load, но при этом игру надо каждый раз загружать заново. Если ты попал в очень-очень серьезную передрягу, то иди в меню, там отключай опцию Auto-Backup, делай Restore, снова заходи и включай Auto-Backup снова.

Борись за каждую единицу в Атаке и Защите героя. Пробуй комбинировать разные кольца, щиты, оружие, камни и т. п. Конечно, с повышением уровней эти два показателя подрастут, но «прямо здесь и сейчас» увеличить боеспособность героев ты сможешь лишь правильным подбором экипировки.

Всегда держи героев полностью здоровыми: так они будут лучше драться и продержатся в битве дольше. Не забывай ставить воинов слева, а клериков, воров и магов — справа. Первые будут получать большинство ударов, пока вторые будут в относительной безопасности.

Как найдешь Treatise или Codex с новым заклинанием, иди в городскую гильдию и выбирай Donate. При этом у одного активного героя предложат забрать все книги, которые находятся в его инвентаре. Если заклинание гильдии недоступно или уже известно, то тебе предложат просто небольшую сумму денег. Откажись и положи книгу в банк: может, очень скоро ее можно будет обменять на доске объявлений на что-то ценное.

В городском магазине складывай (с помощью Combine) однотипные вещи в одну ячейку, чтобы освободить место в рюкзаке героя или в банке. Особенно удобно складывать в одну кучу обычные кристаллы лечения и свитки с заклинаниями.

Не советую носить никакую другую броню, кроме кожаной. Кольчуги уменьшают Ловкость на единицу, а полная броня — аж на две! А ведь единичка в Ловкости — это две одновременно и в Атаке, и в Защите! Плюс не забудь, что чем больше Ловкость, тем выше шанс нанести удар первым. А от последнего порой зависит жизнь и смерть отряда, если нарвешься на убивающих с одного удара или владеющих заклятием окаменения тварей.

Есть несколько заклинаний, которые в идеале должны постоянно действовать на всех

Дополнительные удары за раунд

Гильдия	I	II	III	IV	V
Ninja	28	60	131	287	629
Warrior	46	161	578		
Villain	53	200			
Paladin	56	243			
Barbarian	59	268			

героев. Это, во-первых, видение невидимых существ, что достигается надетым Amulet of Ultravision. Эта вещица очень распространена, поэтому найти ее не составит большого труда. Затем по мере прохождения найдутся крутые шлемы из адамантина и мифинита, которые обеспечат видение невидимости, а значит, надо снять уже ненужный амулет и заменить на другой, дающий иные преимущества.

Второе заклинание, которое должно присутствовать у всех более-менее развитых персонажей, это невидимость, Invisibility. Как правило, оно дается продающимся в городском магазине плащом Cloak of Night и попадающимся в подземельях плащом Cloak of Invisibility. По невидимым героям монстрам труднее попасть, что ты наверняка оценишь в военно-полевых условиях.

Третье заклинание не менее важно, чем два предыдущих. Им является Protection, то есть увеличение Защиты героев от вражеских атак. Чаще всего обеспечивается шапкой Cap of Defence и кольцами с сильными заклинаниями.

Четвертое заклятие уже принадлежит к очень желательным, но не обязательным. Это Levitation, левитация. Она позволяет без всякой потери хитпойтнов преодолевать ямы с шипами (Pit) и падать с высоты. Хотя иногда левитация не срабатывает и порой герой может случайно все-таки упасть в яму.

Остальные заклятия уже используются для героев высоких уровней. Начиная с 8 уровня подземелий, желательно «идти на дело» с приобретенной у Провидца защитой от простой магии и защитой от кислоты слизняков. Как появятся свободные деньги, покупай защиту от электричества и ментальной магии: все это нужно с уровня 14-го подземелий и ниже. Полезно также брать Shining Lights, чтобы полностью освещать подземелья.

Начиная с пятого уровня, начнут попадаться монстры, при атаке которых реально может возникнуть сообщение, что «оружие неэффективно» (Dungeon Pirate, Wererat). Это означает, что надо искать более крутой меч или кинжал, сделанный из лучшего по качеству металла. Есть пять общих видов материалов (по степени крутости): бронза, железо, сталь, адамантин и мифинит. Чтобы ударить указанных тварей, требуется оружие не хуже стального. Если такого не найдется, то придется действовать магией. Кстати, на нижних уровнях начнут встречаться противники, которых не берет и сталь, а требуется что-нибудь из адамантина. На еще более глубоких этажах монстры уязвимы только для мифинитного оружия!

Чтобы узнать сильные и слабые стороны конкретного монстра, надо зачаровать один его экземпляр и продать его в городе. После этого о монстре появится полная информация. Только ни в коем случае не идентифицируй монстра, пока он в отряде в качестве компаньона — это бывает порой очень дорого. Есть, правда, отличный вариант залезть в Интернет и вычитать там всю полезную информацию об интересующем тебя существе. Адреса смотри на врезке.

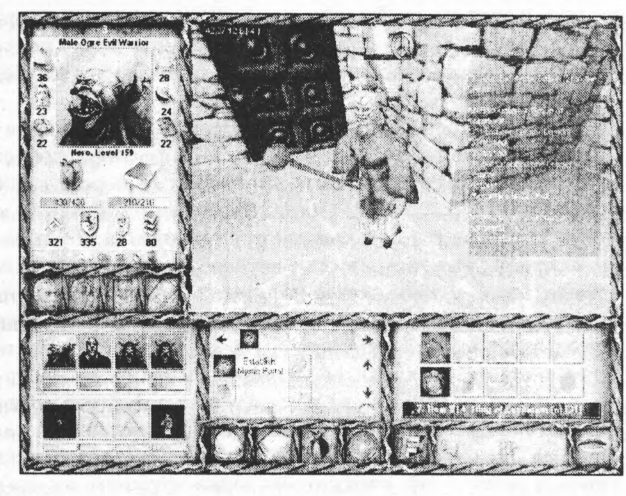
Всегда идентифицируй хоть и знакомые тебе по внешнему виду, но непонятные для героев предметы. Так ты сможешь продать их за большую сумму; правда, полностью опознанные проклятые вещи не приносят ни копейки, поэтому опознавай их лишь до предпоследней стадии.

Имей в банке как минимум одну копию каждого найденного проклятого предмета: многие из них можно в один прекрасный день выгодно обменять у доски объявлений. Плюс не забывай, что некоторые проклятые вещи требуется найти в качестве обязательного квеста для дальнейшего достижения новых уровней в конкретной гильдии. Советую воинам озадачиться поиском Black Chain Mail — очень редкая вещь, но она понадобится для обязательного квеста от гильдии.

Sword of the Winds — это классный меч с тремя ударами за раунд, но очень многим тварям, начиная с пятого этажа и ниже, он не способен причинить никакого вреда. Лучше пользоваться стальным оружием, потихоньку копя силы на адамантин, чем покупать этот меч.

Как только ты окажешься готов перейти на следующий уровень, вначале старайся его побольше исследовать, а затем соверши штук десять прогулок по нему. Если чувствуешь,

что почти в каждой битве персонажи теряют менее 10% процентов здоровья, значит, надо спускаться глубже. Помни, что чем ниже ты находишься, тем сложнее битвы, но зато и монстры дают больше экспы и есть шанс найти более эффективное оружие и редкие артефакты.



Большинство вещей с ограниченным количеством зарядов с заклинаниями можно и нужно перезаряжать в лавке, продавая их и снова покупая, но уже в полной магической силе. На поздних этапах обычно приходится продавать штук семь-восемь ценных колец и тут же покупать их.

Особенно ценно кольцо Ring of Elven Magic — оно имеет 35 зарядов, двух из которых обычно достаточно, чтобы полностью вылечить героя. На зачистку действительно сложных уровней советую брать два таких колечка. Еще важно найти кольцо Ring of Entrapment, оно позволяет приворожить большинство драконов. Ring of Death имеет всего пять зарядов, каждого из которого хватает, чтобы испепелить большинство монстров даже на уровне эдак 25-м. Ring of Levitation, как понятно из названия, нужно для левитации героев, если в отряде нет Explorer с соответствующим заклятием. Ring of Opening помогает обходится без вора, так как оно легко вскрывает большинство магически запечатанных сундуков. Ring of Teleportation позволяет переноситься по различным уровням и мгновенно попадать в нужную точку. Вот эти шесть колец я настоятельно рекомендую тебе найти и иметь при себе. Ring of Death еще желательно иметь в двух или трех экземплярах из-за малого количества зарядов и большого количества опасных тварей.

После успешной экскурсии в подземелье встает вопрос о том, как выбираться в город. Если это уровень не ниже пятого-шестого, то лучше всего топать пешком. Если ты на восьмом или девятом этажах, то поднимайся на седьмой: в северо-восточной его части есть телепорт, переносящий сразу на четвертый уровень. Лишь на более глубоких уровнях имеет смысл телепортироваться сразу к выходу (заранее поставь рядом с ним Establish Mystic Portal — установка точки, куда в будущем ты будешь телепортироваться) с помощью зеленых Crystal of Mysticism. Однако их надо беречь, если в отряде нет Warlock или Explorer, способных выучить заклятие Open Mystic Portal (то заклятие, которое находится в зеленых кристаллах и позволяет вернуться к заранее установленной точке) из найденной на нижних этажах книги Grimoir of Portals. Со временем придется делать быстрые рей-

Ученье – свет

Обязательно подольше почитай Help-файл. В нем есть масса важных таблиц, приводить которые в журнале не буду, так как место не резиновое. Да ты и сам можешь в любой момент нажать F1 и все лицезреть собственными глазами. Почаще залезай в Help, особенно при выборе дополнительной гильдии, чтобы уточнить все ее способности и заклинания. И вот еще лови адреса, по которым легко получишь исчерпывающую информацию обо всем, что можно найти или убить в Demise.

www.msu.edu/user/disbroma/itemjs.html — все предметы,

www.msu.edu/user/disbroma/monstersjs.html — все монстры,

www.msu.edu/user/disbroma/spellsjs.html — все заклятия.

ды по 6-8 этажам, чтобы, убивая Giant Ants и Drey Spiders, периодически получать выпадающие из них кристаллы. Занятие утомительное, но зато безопасное и позволяющее прокачать самых слабых членов партии. Чтобы крутые бойцы не собирали всю экспу, поставь их в защиту (D).

Пользуйся раскрытой на весь экран автокартой (два раза щелчок на карту). На ней планируй маршрут передвижений и ищи еще не исследованные области.

По мере получения новых уровней всем персонажам будут давать квесты, которые необходимо выполнить. Порой они бывают действительно сложными, но еще труднее могут быть квесты, которые даются случайным образом. Например, есть задание убить конкретное существо, которое встречается очень редко или до него чрезвычайно опасно добираться. В любом случае на поиски этого монстра уйдет приличное количество времени, что не так хорошо. В таких случаях идешь в городскую темницу (Confinement), где покупаешь нужный тип монстра в качестве компаньона и тащишь его в подземелье. Дальше просто атакуешь соратника и выполняешь квест.

Каждому персонажу можно задать нужный тебе тип поведения при встрече с враждебными существами. Щелкаешь правой клавишей на маленьком портрете и выбираешь Option. Щит означает, что герой не отвечает на атаки, но получает 50% к Защите. Скрещенные мечи — это стандартная атака оружием, а одна из десяти цифр отвечает за использование заклинания или предмета из соответствующей по номеру ячейке буфера.

Из-за досадной недоработки регенерация в игре не работает (хоть ей и посвящена графа в статистиках!), так что можешь отложить в сторону красивый Amulet of Health и надеть что-нибудь более полезное.

СТРАХИ НАШЕГО ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Играя в Demise, постоянно испытываешь ощущение опасности, ощущение того, что в любую секунду ты окажешься в такой запутанной передряге, что помочь тебе сможет только хорошая реакция и удача. Конечно, супернакачанным ребятам обычные битвы даются легче, но с другой стороны, если они нарвутся на Sporing Fungi или неожиданно даст сбой защита от парализации и нежить начнет потихоньку уменьшать их характеристики путем Draining... мало не покажется, честное слово.

Теперь по конкретным опасностям, подстерегающим всех путешественников. В комнате 2, 4, 2 (первые две цифры — координаты на карте, а третья — номер этажа) героев поджидают четыре невидимых Conjurers. Связываться с ними советую только по достижении 20-25 уровня, причем заранее примени Mystic Potion, которая даст защиту от магии.

Пока ты не очень крут, полностью облазь первые четыре уровня подземелий. Старайся развить Ловкость твоих подопечных и набрать побольше экспы — на пятом уровне ты впервые увидишь Nastrum, создания с рожками и козлиными ногами. Они способны с одного удачного удара превратить в камень попавшего под раздачу героя! Именно поэтому первый удар должен нанести ты и убить тварей в первый же раунд, не дав им возможность атаковать. Право на первый удар получает, как правило, более ловкое, чем его враг, существо, поэтому Ловкость твоих ребят обязательно должна быть выше 14 (такова Ловкость Nastrum), причем желательно, чтобы выше на две или три единички.

Также на пятом уровне, в восточной его части, расположены шахты дварфов. Ребята они стойкие, справиться с ними смогут приключенцы уровня этак 35 или чуть повыше. Помимо обычных дварфов встретятся и дварфы-охраники, проживающими близи от зала короля дварфов. Ничего особенного за убийство сего товарища ты не получишь, но есть маленький шанс получить молот Dwarven Warhammer, воспользоваться которым твой воин сможет только, достигнув... 131-го уровня!

На шестом этаже, чуть западнее центра и недалеко от входа к Болоту, проживает лорд гоблинов. Он не очень силен, но живуч и имеет в услужении две Wyverns. Обычно после смерти лорда остаются Twisted Bracers, неплохие наручни для твоих клериков. У охраны

лорда порой встречается Aard of Being, бутылочка с увеличением всех шести характеристик персонажа на единичку.

С седьмого уровня по восьмой есть вероятность встречи с пачкой Hydras, зеленых драконоподобных тварей, способных окаменять героев. Постарайся быстрее смотаться — они опасны.

С 9-го уровня и примерно по 12-й тебе периодически будет встречаться Grael Demon. Это выносливый демон, очень быстро снимающий хитпойнты героев и не подвластный никакой доступной тебе магии или оружию. Чтобы уничтожить демона, возьми в команду одного-двух компаньонов, если получится. Ежели нет, то просто пробегай мимо демона в следующую комнату.

На десятом уровне есть затемненный коридор (с 7, 36, 10 по 13, 36, 10) с очень опасными ребятами, появляющимися аж на двадцать втором и ниже уровнях. Поэтому этот коридор надо проходить очень осторожно, даже если и есть шанс найти очень-очень классные вещи с намного более нижних уровней.

Вскоре, чуть пониже, начнут встречаться Pogs — ребята, убить которых можно либо с помощью компаньона, либо еще одним секретным способом. Каким? Надо просто убрать из рук воинов их оружие и бить врага голыми руками, вот и вся тайна.

Еще следует опасаться двух вариаций Nastrum со способностью окаменения — это Mostrum и Grostrum. Последние довольно опасны, учти! Лучше оставь их в покое, если они нормально к тебе относятся.

Начиная с 12 уровня и по 15-й самую большую опасность представляют Zbrats, толпы маленьких гуманоидов, которые всегда атакуют первыми (их Ловкость равна 30!) и их просто туева хуча. Советую применить самое мощное из имеющихся заклятий массового поражения: если успеешь, то ты победишь.

С 15-го уровня по 18-й частенько будут встречаться прозрачно-зеленые духи Wisps. Они, в отличие от почти безвредных Lesser Wisps, очень опасны, так как способны за пару раундов перебить ментальной магией всю твою партию. Обязательно имей защиту от ментальной магии и пользуйся тем, что Wisps являются элементалями, а значит, клерик готов сделать Dispel Elemental.

Примерно с 15 уровня частенько встречаются отряды нежити из одного-двух Eater of Flesh, двух-трех Shuman Munsae и еще парочки тварей послабее. Убить всех этих врагов ты за один раунд, может, и успеешь, но это если повезет. Советую просто держать курсор мышки на кольце с Ring of Death и быстро применять его при таком столкновении. Если успеешь, то вся нежить тут же будет мгновенно уничтожена — это стопудово.

На уровнях с 18 по 21-22 иногда будут встречаться такие твари, как Sporing Fungi. Это огромное море маленьких слизняков, которые наваливаются всем скопом и быстро уничтожают вещи. Магия на них не действует, надо полагаться на воинское искусство бойцов и на действие защиты от кислоты, которая обязательно должна быть накастована на всех героев при исследовании таких глубинных уровней. В любом случае пару-тройку дорогих вещей ты потеряешь, поэтому молись богам, чтобы эта стая слизняков была в мирном настроении, и ни в коем случае не атакуй их.

Начиная уровня с 24-го и вплоть до финального 31-го продолжатся проблемы с толпами нежити в лице Lich, Vampire и сильных Zombies. Без магии с ними очень тяжело совладать, поэтому имей с собой пару колец с атакующими заклятиями.

Die Hard Trilogy 2

Разработчик: **n-Space**
Издатель: **Fox Interactive**
Выход: **март 2000 г.**
Жанр: **3D Action**
Требования: **P233(PII-266), 32(16)Mb, 3D уск.**
Рейтинг: **7.1**

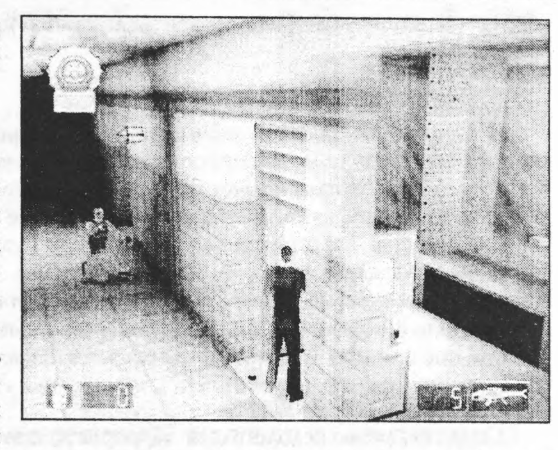
Очередной порт с уже умирающего в конвульсиях PlayStation. Угловатые враги, состоящие из двух-трех десятков полигонов, текстуры низкого разрешения и большие яркие кружки, указывающие, куда надо стрелять, — вот, пожалуй, основные достоинства второй части Die Hard.

Как нарываются Крепкие Орешки

Цифры на будильнике ежесекундно мигали, показывая время где-то между поздней ночью и ранним утром. За окном изредка взвизгивали сирены патрульных машин, словно ищейки, напавшие на след и чувствующие близкую добычу. Обычная ночь уставшего города, в это время даже самые неутомимые клубные жители начинают зевать и собираться домой. Ночной телефонный звонок в такие часы может обозначать две вещи: или случилось что-то из ряда вон выходящее, или любимой девушке одиноко и скучно. Так как героям по сценарию никогда не звонят просто поболтать, то отбрасываем второй вариант и пробуем догадаться, что же произошло такого. Гадостная (особенно так рано) трель телефонного звонка вытащила спящего на диване человека из сна и... я вижу знакомые залысины! Мир будет спасен, несмотря ни на что, будь то ядерная катастрофа или надвигающийся смерч, ибо герой всех времен и народов Джон Мак-Клейн (в России более известен как Крепкий Орешек), как всегда, готов к бою, пусть даже это на данный момент и не требуется. Не просчитав разницу во времени, старинный друг позвонил с какой-то далекой засекреченной базы и радостным голосом пригласил Джона на вечеринку в тюрьму. Не думай, что спасителя поймали за кражей или, что еще хуже, посчитали количество убитых им лично в последней заварушке. Просто у американцев появилось новое развлечение — устраивать пати в местах не столь отдаленных, да и случай нашелся: как раз новоселье, гости соберутся знатные. В общем, не смог Джон устоять против такого соблазна, тем более билеты уже куплены, чемоданы, как всегда, упакованы; не прошло и десяти минут, как Мак-Клейн досматривал сон в самолете. Смена декораций — и вот Крепкий Орешек в тюрьме. По ходу поглощения бесплатных закусок и литров прохладительных напитков Джон в компании с другом Кени познакомился с местным мафиози, видимо, будущим жителем новостройки. Тот на ломаном английском (скажу по секрету, тут не обошлось без русских коммунистов) пожелал Джону здравствовать и побрел к салат-бару. Какое неуважение к героям процветающего капитализма! Ничего, скоро встретимся на узкой дорожке, никакие архаровцы им. тов. Анпилова не помогут. Практически забыв о продолжателе дела К. Маркса и Ф. Энгельса, Джон рассматривал уютные камеры на нижнем уровне здания, не ожидая подвоха, как внезапно раздался вой тревоги: террористы захватили заложников и начали требовать освобождения какого-то своего братка. Как не повезло им и как повезло Мак-Клейну: новое приключение — и совсем бесплатно!

Лирическое отступление: с этого момента все, что движется и пытается жить на экране, — твой личный Враг, а все что за экраном — просто враг. Не скупись на патроны, покрышки и все остальное, выкашивай квартал и дави всех пачками. Так, по крайней мере, будет интереснее играть. Единственной преградой к всеобщей аннигиляции служат заложники, которых по мере возможности (а она мала, хотя порой превышать ее позволяется) надо спасать и всячески ублажать. В определенных случаях я упомяну про них.

Со вступлением разобрались, пора приступать к освобождению планеты от очередной красной угрозы.



Prison's low level

Друзья, быстро протрезвев, разбежались кто куда, а тебе дали задание на эту миссию: охранять все двери и следить, чтобы никто не выжил на этом уровне, ну, так, на всякий случай. Что ж, нам не впервой; вооружайся пистолетом и попробуй для начала отыскать карточку доступа. Путь к заветному предмету общего пользования устлан трупами и недобитыми ранеными, поэтому будь стремителен в своих нажатиях на курок. Для начала поднимись по широкой лестнице на второй этаж и найди там консоль с двумя большими квадратными красными кнопками. Одна из них откроет шлюзовую створку, а вторая сделает еще какую-то пакость, мною не разгаданную. Теперь самое время вернуться к камерам на первый этаж и заглянуть за дверь, что спряталась в небольшом закутке. Как раз там ты и найдешь вожделенную карточку доступа. (Внимание: советую всем не использовать коды «замораживания» противника, очень часто это мешает добыть нужный предмет или открыть дверь! Если коды тебе еще неизвестны, загляни в «Кодекс».) Для любителей горяченького приготовлен электрический стул, жертва и рубильник, но это сомнительное удовольствие можно и пропустить, идем дальше. Приладив найденную карточку к двери со специальным замком с двумя лампочками, ты вскроешь все камеры (самое главное — помещение №202), чем, несомненно, навлечешь на себя гнев охраны, зато сие действие приблизит тебя к долгожданной надписи «Save Yes/No».

Back to the party

А что же в это время происходит наверху, в главном зале? Неужели служба безопасности бездействует, пока в охраняемом помещении творятся всяческие безобразия? Увы, но проверить это можно лишь поднявшись наверх, для чего придется немножко пострелять. Игра переходит во вторую фазу, в народе называемую «виртуальным тиром», а сложность ее заключается в предварительной прочистке колесиков мышки от спутавшихся волос и клочков пыли, ибо этим манипулятором придется двигать беспрерывно. На экране периодически будут появляться человечки, а твоя задача состоит в том, чтобы не дать им поднять оружие и уж тем более не дать выстрелить. Для максимального эффекта держи прицел посередине и двигай его вслед за голубым колечком, обозначающим приближение врага (если ты играл в Virtual Cop, эта система покажется тебе знакомой). Если таких колец появляется две или три штуки одновременно, бей самого близкого, потому что вражина — не снайпер в своей инкарнации, может и промахнуться издалека. Лучшее средство защиты — это вовсе не бронежилет, хотя его ценность я оспаривать не могу, а пистолет, автомат и т. п. Метким выстрелом можно сбить не только метнувшего нож, но и само орудие убийства, летящее с большой скоростью. Таким же методом возвращаются в стан врага и брошенные ручные гранаты, ибо взорвать ее в воздухе невозможно, бронированный корпус выдержит даже прямое попадание из M16. Во всей этой клоунаде с прыжками через простреливаемый коридор, взрывами и прочими штучками, обычными в битве, раздражает медлительность поворота головы и тела Джона. Оно понятно: гордый и неубиваемый Герой иначе двигаться просто не может, это его стиль — «пошли все на фиг, у меня стозарядный пистолет и куча здоровья», но это мое сугубо личное мнение, реально же заторможенность не сильно мешает. Как только

соберешь штанами всю пыль в вентиляционной шахте, переходи на следующий уровень под названием...

Banquet hall

В переводе на русский язык Banquet Hall означает столовку, приспособленную для кормежки больших начальников. На данный момент все боссы сидят под столом, наложив в штаны и ожидая подмоги. У некоторых нервы не выдерживают, и они выскакивают прямо под твои пули, посему будь осторожнее и не пали по кадушкам и тарелкам. Энное количество подстреленных заложников будет караться гневными выкриками со стороны начальства и весьма быстрой смертью. Справившись с общепитом, переноси поле деятельности на подвал, где в избытке обитают как боеприпасы, так и доблестные защитники. Хлопот от последних не оберешься, но выжить можно, используя дробовик. Забудь про гранаты — иначе придется забыть про заложников.

Look for a bus

Ситуация резко осложнилась: террористы почувствовали неладное и, посадив заложников в один автобус, а себя — в другой, дали деру. Если прямо сейчас за ними не сорваться, то можно запросто потерять караван на окраине города. Бегом из тюрьмы и на мощный джип. Жаль, скорость маловата, но убойно-таранная сила хоть куда. Задание это сложное для умственной переработки, поэтому включай подсознание и «убивай» все встречные машины. Направление движения цели показано на радаре в верхнем левом углу, что облегчает поиск при жестком лимите времени. Всю прелесть гонкам придает нитро, ускоритель, работающий на разбросанных то тут, то там баллонах с синей жидкостью. Подкатываешь незаметно к нарушителю сзади, после чего жмешь **Shift** до упора и укорачиваешь полоску жизни врага. Философия жизни: идя сзади, положись на пробивной таран.

Find Victor

Автобусы ты так и не догнал, но зато наткнулся на бригадира наемников по имени Виктор. Оставим в покое автобусы и полностью переключимся на него: сейчас это человек, знающий местонахождение главного Врага. Ого, да тут придется отразить нападение пятидесяти человек! Они, словно тараканы, прут изо всех щелей, загромождая телами всевозможные дырки и проемы. Кстати, здесь можно без лишних угрызений совести разбрасывать гранаты, ибо лишних людей в данной местности не предвидится, а патронов на всех бандюков катастрофически не хватает.

HQ

Чтобы жизнь малиной не казалось, по сценарию Виктору полагалось спастись на вертолете, что он и не преминул сделать. Помахав ему на прощание средним пальцем, установи новые координаты — штаб-квартира на большом промышленном складе. Здесь тебе придется уничтожить не только бронетранспортер, но и качестве бонуса — кучу станковых пулеметов, реагирующих на любое движение. Виктор прячется где-то на верхних этажах, а добраться туда можно только на лифтах, впрочем, об этом чуть позже. Для начала очисти путь гранатами и очередями, так как большинство ящиков разлетается после первого же попадания; после примись за пулеметы и тяжеловооруженных охранников. Поднявшись на второй этаж по доскам, положенным на коробки, нажми красную кнопку на пульте. Еще секунда, и броневик, загораживающий проход, будет сметен с лица земли. Возвращайся назад и внимательно осмотрись на новой территории. Где-то за стеллажами шифруется страж порядка с карточкой доступа, а без нее, как водится, никуда. Например, в лифт на втором этаже точно не попадешь. Но если все получилось, то приготовься к очень серьезной схватке.

Security cards

Миссия опасна и трудна, но уверен, что тебя это не остановит. Раздражает постоянно увеличивающаяся армия недовольных твоим присутствием, причем после каждой но-

вой добытой карточки они звереют все больше и больше. Но с этим должна справится твоя реакция и сообразительность, а о карточках расскажу поподробнее. Первая «кредитка» красного цвета лежит в кармане бандюгана, прогуливающегося прямо у большого терминала, что внизу. Прямо на месте ее и приспособь, после чего отправляйся назад и попробуй проникнуть незамеченным в спальное отделение. Здесь зеленая карточка. Опять спускаешься вниз к терминалу, оттуда поднимаешься по лесенке наверх и проверяешь все маленькие комнатки. Тут ты точно найдешь массу всякого полезного и увлекательного. Последняя карточка, синяя, лежит у самого входа, стоит лишь подняться по лестнице с разложенными на ступенях банками «Колы». Ага, вот и долгожданная встреча с Виктором состоялась. Настоящая мужская дружба была короткой, но драматичной, плоды ее в виде огнемета можешь пожинать лично.

Entering Las Vegas

Все следы выживших террористов ведут в город развлечений. Совсем обнаглевшие бандиты решились на отчаянный шаг: устроить несколько взрывов в центре города и посеять панику среди мирного населения. Естественно, все саперы славного града Вегаса взяли отгул в этот день, поэтому защитником работать опять тебе. Не отчаивайся, предстоит веселая поездка по тротуарам и газонам. Опять-таки ориентируясь по радару, собирай расставленные бомбы и с предельной осторожностью, дабы не задеть никого и не пострадать самому, отвози подобранные экспонаты на спец. площадку. Дело кропотливое, не терпит спешки и лишней суеты, вследствие чего собирай все попадающиеся бонусы времени. В конце концов придется сцепиться с какими-то большими шишками преступного мира, но долго они точно не протянут.

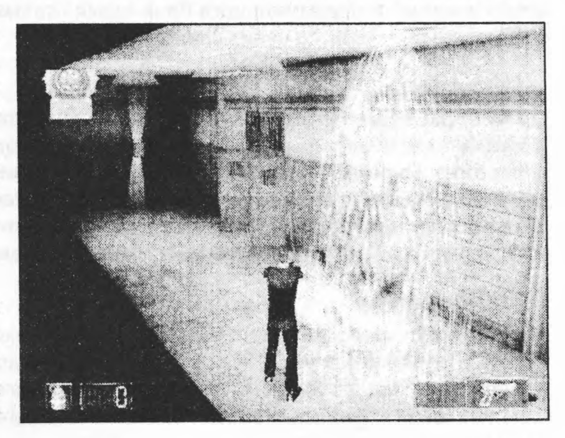
Bio Lab

Место действия переносится в химическую лабораторию. Самое место для устройства разного вида провокаций, идеальней объекта во всей Америке не сыскать. Как всегда, ты прибываешь туда в самый последний момент, потому что все взлетит на воздух минут эдак через десять, нет времени даже перекусить и восстановить силы. Снова в бой. Чтобы остановить таймер, надо найти три ключа и воткнуть их в приборную панель. Время работает против тебя!

Ключ первый: в клетке с маленькими обезьянками, вытаскивается после нажатия кнопки on/off.

Ключ второй: найди машину, перевозящую радиоактивные отходы (красно-белая цистерна). Рядом с ней будет находиться молодой человек неприметной наружности. Обязательно проверь его карманы.

Ключ последний: времени в обрез. Приготовься ко встрече с главарем химических террористов. Этот посильнее Виктора будет, тем более что за его сохранностью внимательно наблюдает большая пушка. Сначала придется разобраться с ней, а потом уже разговаривать с владельцем третьего ключа. Выйти из комнаты можно, нажав кнопку на консоли в маленькой комнате. Уф, кажется, мировой катаклизм откладывается.



Bombs

Из заглавия видно, что история с бомбами имеет продолжение. На этот раз их три штуки, увеличилось лишь количество мешающих на дороге предметов, а в конце тебя ждет

новая игра с большим белым лимузином. Следи за временем и пешеходами. Эти нехорошие люди переходят дорогу в неположенном месте и прыгают прямо под колеса — вот ведь неразумные создания компьютерного интеллекта...

Hoover Dumb

Очередная американская достопримечательность, покуситься на нее советские террористы мечтали с момента возведения оной, а сейчас они как никогда близко к этому и далеко одновременно. Первое — в смысле местности, второе — в смысле того, что на их пути стоит настоящий парень Джон Мак-Клейн, немного облысевший, но от этого не ставший хуже. Будем освобождать заложников. Начав путь с охладительной установки, тебе придется прошагать по лабиринтам до последнего лифта. План таков: на левой стене дергаешь рычаг и получаешь пару обойм в голову. Зато спасаешь тройку заложников. После двигаешь к главному пульту, в который вмонтирована красная кнопка. Как не нажать ее, такую красивую и знаменательную? Вскарабкавшись из последних сил по лестнице, найди охраняемую дверь с кодовым замком. От нее немного в сторону и наверх — спасать заблудшие души. Смотри не пропусти ЦУП — там на консоли очередная кнопка, открывающая раздвижной мост. Миновав благополучно (или не очень) электроразряды, пройдись по маленькому мостику, убей всех и воспользуйся синей карточкой, что лежит рядом с убитым профессором. После этого ничего не остается, кроме как вызывать лифт и подниматься навстречу неизвестному.

Continue

Kill'em all. Повторяться не хочу, думаю, методы борьбы с сыплющимися, как горох, солдатиками ты уже освоил и в подсказках не нуждаешься, например, в тех, где говорится о разбитии всех ящиков и об отслеживании заложников. Если это так, то пусть не заклинит шарик в мышке. Тетеньку с автоматом мне жалко, аккуратнее с ней, пожалуйста. Все-таки соотечественница, как-никак.

Races

Выкрикнув «Пролетарий всех стран, соединяйся!», девушка, разбив телом стекло, приземлилась на асфальт с высоты десяти этажей. Но коммунисты, как ты знаешь, просто так не сдаются. За секунду до падения террористка активизировала бомбу с вирусом. Чтобы избежать заражения всего города, тебе придется вывезти запал за город по сильно пересеченной местности. Чтобы появился спортивный интерес, сценарист добавил удирающий грузовичок, который обязательно надо обогнать и приехать к финишу первым. Смирившись с этим, жми на газ и собирай нитросы, времени действительно в обрез. Пройти на четвертый раз уровень мне помогли посылаемые в монитор проклятия всему живому и поджимающий срок сдачи статьи. Если у тебя нет ни того, ни другого, то дело дрянь — трасса очень сложная.

Reese

Настало время задать несколько вопросов виновнику торжества — товарищу Ризу Хофману, владельцу большого казино и, как ты помнишь, почетному гостю на тюремной вечеринке. Стреляй во всех, так как Ризу не нравится отвечать на вопросы. У многих такая привычка осталась после советской школы. Разбивая зеркала, торшеры и мебель, ты должен получать чисто эстетическое удовольствие. Оставлю тебя тут на некоторое время и вернусь, когда придется искать выход на следующий уровень под названием...

Elevator

Уже чувствуется запах носков Риза: перепугался, бедняга, вспотел от ужаса. Ничего, немного терпеть осталось. Как назло, в казино до твоего прихода поработала команда профессиональных бойскаутов и наставила жуткое количество разного вида ловушек. Сам с ними разбирайся, главное — помни, что карточка доступа в руках человека в белой

бейсболке! А кнопка вызова лифта и охраны — за стойкой бармена. Тот отдать ее в чужие руки просто так откажется, поэтому попробуй уговорить его, может, получится... На будущее: у лифтовой двери — засада.

Restaurant

Главная достопримечательность — rocket launcher. Все остальное было и неоднократно еще в третьей миссии, но пройти придется, потому что Всемирный террорист слишком близко, чтобы все бросить вот так и уехать в морг на белой коляске.

Get close to Reese

См. все предыдущие стрелялки. Дико, но основные ходы здесь повторяются. Просьба одна: НЕ УБИВАЙТЕ ЭЛВИСА!!! Он хороший, сочинял добрый песенки, а в Вегасе случайно, проездом.

Find way out

Не задерживаясь, спускайся вниз по лестнице и с левой стороны ищи женский туалет. Сейчас там никого нет, поэтому можешь, не стесняясь, заходить. Пройдя этот не столь сложный этап, отбей атаку портье, настырно выпрашивающих чаевые, и отыщи ключ от замка зажигания большого грузовика. С его помощью ты пробьешь стену и получишь доступ к телу босса, которое стоит незамедлительно обездвижить и прикончить. Странно: главарь убит, а игра и не думает заканчиваться. Видимо, остался кто-то в живых, недобитый коммуняка. Идем на поиски.

Final

Вот оно что! Разгадка пришла сама в лице любителя поздних звонков. Твой друг, весельчак и балагур, спутник детства и всех юношеских похождений, продался советскому правительству с потрохами. Видимо, хотел получить теплое место в почти воздвигнутом коммунизме. Как нехорошо получилось... Вот только одно мне непонятно: неужели предатель не знал, что Джон его сделает в любом случае? Зачем было приглашать Героя на вечеринку с сюрпризом? У меня только одна версия. Скорее всего, когда-то Джон МакКлейн увел у продажного американца девушку со всеми вытекающими последствиями: кровная месть, убей их всех, да здравствует тов. Ленин, Сталин и иже с ними. Хватит рассуждать, пора кровь пускать. Для начала разомнись хорошенько на последних десантниках, что подбегают уже не только снизу, но и падают сверху. Главное, береги боеприпасы и здоровье, впереди такое!.. Я говорю о вертолете с подвешенными самонаводящимися ракетами в количестве 100 штук.

Увернуться от всех ты точно не сможешь, поэтому старайся сбивать подлетающие колбаски у вертолета, для чего держи прицел чуть в стороне от кабины. Шанс есть, точно говорю. Как бы еще успеть в это же время попадать и по вертолету, лишая его жизненных сил... Но это уже твое дело. Как после этого кошмара совладать с главным боссом, представить сложно, но выход есть: любимые ящики и прочая легко ломающаяся мебель вкупе с гранатами должны сделать свое правое дело. Флаг тебе в руки, гранату в зубы, жилет на тело. По очереди на тебя обрушатся: шквал автоматного огня, град из гранат и прочей военной утвари, пистолетные очереди. Скучно не будет, Злодей-то должен быть повержен. Помреж сказал — босса надо замочить, но умолчал, что сделать это практически невозможно и относится сие деяние к сфере научной фантастики. Всегда они так. Дело за тобой, я и так много лишнего уже сказал, насоветовал. Вперед.

P.S. Героические залысины растворяются во мраке досматривать прерванный врагом сон, а ветер доносит обрывки восторженных фраз: Vegas, what a town... мать... мать... мать!

FINAL FANTASY VIII

Разработчик: **SquareSoft**
Издатель: **GT Interactive**
Выход: **январь 2000 г.**
Жанр: **Action-RPG**
Требования: **P200(PII-400), 32(64)Mb, 3D уск.**
Рейтинг: **8,7**

Мой тебе совет — не пробуй. Почему? Потому что, ексель-моксель, и все такое... Пропадешь ты в этой игре. Забудешь про Baldur's Gate, про всю свою ненависть к приставкам — маму родную забудешь! Не надо в нее играть — рискованно.

Фантазия — психич. деятельность, состоящая в создании представлений и мысленных ситуаций, никогда в целом не воспринимавшихся человеком в действительности
Энциклопедический словарь

Читающий этот гайд и не игравший в FFVIII человек сойдет с ума. Не пытайся читать это ради своего удовольствия. В FFVIII очень большая, хитрая и необычная игровая система, которую нужно учить, как катехизис. Получение общего представления о ней занимает у опытного игрока, свободно владеющего английским, около получаса. Но это — капля в море по сравнению с общим временем, которое уйдет у тебя на Final Fantasy. Моя задача — прочесть небольшую, но требующую внимания лекцию человеку, собравшемуся поиграть в FFVIII и предпочитающему делать это грамотно. Это ты? Поехали.

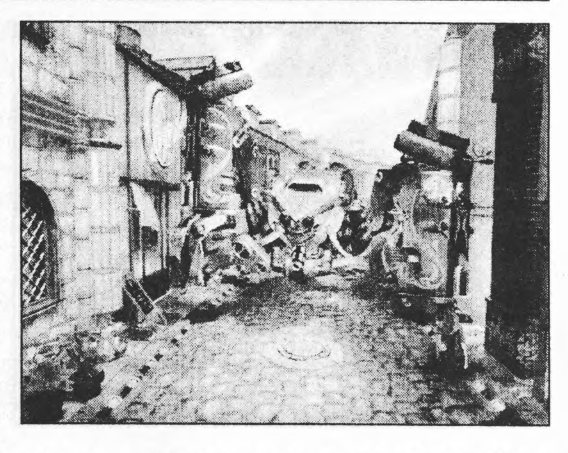
(Еще раз: не пытайтесь читать это, не видев игры. Удавишься от скуки.)

JUNCTION

Давай прежде всего уясним, что может делать боец кроме нанесения тяжелых физических повреждений. В FFVIII все это (то есть все, кроме мордобоя) реализовано через Junction-систему.

Существует определенный набор получаемых игроком в разных местах Guardian Forces — GF'ов. Я не буду останавливаться на сюжетных аспектах этого дела — нас волнует только техническая сторона. GF привязывается к персонажу и прежде всего дает ему возможность делать что-то, кроме Attack. Базовый набор — GF, Draw, Item, Magic. С последними двумя все очевидно — использование предметов и использование магии. Draw — вытягивание магии из противников и специальных точек на местности; об этом подробнее ниже. Первый пункт, GF, — вызов собственно Guardian Force. В подавляющем большинстве случаев это нанесение всем противникам серьезного урона: около 170 HP у непрокачанного GF. Кроме вышеперечисленных команд со временем «приджанкшивание» конкретного GF может дать новые команды; в любом случае ты мо-





жешь выбрать только 3 из списка. Делается это в меню Junction/Ability.

На вызов GF'а тратится какое-то время: чем чаще ты используешь GF'а конкретным персонажем, тем это время меньше. В опциях можно посмотреть степень «привычки» GF'ов к персонажу. Пока GF вызывается, все удары попадают по нему и снимают его хиты. Так как их откровенно больше, чем у персонажа, то GF служит еще и щитом. Специальных воздействий это не касается: Cure на персонажа, вызывающего GF'а, полечит именно персонажа; GF'а невозможно отравить, усыпить и пр. После каждого боя все GF получают экспу, равную экспе, полученной персонажем и разделенной на число «приджанкшенненых» к нему GF'ов; кроме того, они получают Ability Points. От экспы растет уровень — соответственно, HP и наносимый урон. По мере накопления AP (Ability Points) GF'ы учат ability. Ты можешь указать порядок изучения ability, даже более: от того, какие ability ты выберешь, зависит то, какие ability GF сможет выучить в дальнейшем. Ability разнообразны и список их велик: среди них есть и новые команды персонажей, и банальное увеличение параметров GF'а, и abilities, касающиеся всей партии. О двух классах — поподробнее.

Прежде всего, «приджанкшенный» GF дает возможность вешать на персонажа не только 3 новые команды, но еще 2 ability. Работает это так: сначала GF должен выучить ability — скажем, HP +10%. Потом в том же меню, где задаются команды для персонажа, эта ability вешается на него — эффект налицо. Существует ability Move-Find — нахождение скрытых Draw Point на карте; она тоже будет работать, только если ты повесишь ее на персонажа. Вся петрушка с двухступенчатой системой затеяна потому, что у персонажа может быть только 2 ability, и тебе нужно выбирать из всего многообразия выученного GF'ом.

Далее: вторая группа — это ability, позволяющие привязывать (опять же junction'ить, и давай дальше писать это слово по-русски и без кавычек), так вот, джанкшонить магию к разным параметрам игрока и его оружия. Делается это следующим образом: если у GF'а есть ability, позволяющая джанкшонить магию к HP, то ты выбираешь Junction/Magic, потом — строчку HP и магию из той, которую ты успел натаскать. Новое значение параметра тебе покажут, как только ты наведешь курсор на соответствующее заклинание.

Параметры, к которым можно джакшонить магию, разбиты на 3 группы: это характеристики персонажа, элементная атака и защита и статусная атака и защита. С первым все понятно — параметр меняется себе и меняется. Остальные кривоватые формулировки нужно объяснить.

Персонаж может сделать часть своей непосредственной — то есть оружием, а не магией — атаки элементной: огненной, водяной и пр. Персонаж может быть частично защищен от элементных атак — в разной степени от разных стихий. И то, и другое осуществляется джанкшеньем магии к параметрам, открывающимся при выборе Junction/Magic и нажатии «влево». Соответствующие строчки станут белыми, то есть потенциально «джанкшиющимися» (ну, позволю себе кавычки), только если GF уже выучил соответствующий скилл; это относится и к характеристикам персонажа тоже. Эффект очевиден: 50% атаки огнем — существенно больнее водяным существам, 50% защиты от огня — ополовинивание огненных атак; кстати, один из главных врагов вовсю шарашит огнем, что очевидно еще из заставки. При защите больше 100% персонаж лечится соответствующей стихией.



Та же история со статусными атаками и защитами. Персонаж может усыплять или отравлять врага мечом; персонаж может быть частично защищен от усыпления или яда (очевидно, сном и ядом статусные воздействия не исчерпываются). Меню статусных параметров открывается, если после вывода меню элементных параметров нажать «влево» еще раз.

К каждому параметру может быть приджанкшено только одно заклинание, если у GF'а нет скилла, позволяющего джанкшонить два сразу. Джанкшенье к персонажу 2 GF'ов с ability HP junction не исправит ситуацию — на HP можно будет повесить только одно заклинание.

Вот основное, что тебе нужно знать о junction. В принципе, в соответствующем меню есть опция джанкшенья всего и вся с определенной ориентацией (атака, защита, баланс), и те, кому все по фигу и влом копаться, могут не париться и настроить все автоматически. Но ведь здесь же нет тех, кому все по фигу и влом копаться?

Теперь вот тебе бонус: таблица GF'ов с эффектами вызова, и самое главное — их местонахождением. То есть где можно ценное животное отхватить и какой ценой. Читай внимательно, пригодится.

GF	**Атака**	**Местонахождение**	**Как**
Quezatcotl	Молнией	Выдается Quistis при походе в Fre Cavern	
Shiva	Холодом	Выдается Quistis при походе в Fre Cavern	
Ifrit	Огнем	Fire Cavern	Победи Ifrit'a
Siren	Физическая атака + Sleep	Драка с Elvoret'ом на коммуникационной башне	Draw из Elvoret'a
Brothers	Атака землей	Tomb of Unknown King	Победи Brothers
Diablos	-70% HP противника		Находится в выданной Cid'ом лампе Сохранись, используй лампу (Item/Use), подерись с Diablos, загрузи сейв, пойди прокачай партию, повторяй до получения эффекта
Carbuncle		Deling City, Presidential Residence	Draw из Iquion'a
Leviathan	Атака водой	Balamb Garden	Draw из Norg'a
Pandemona		Balamb Hotel, драка с Fujin'ом и Rajin	Draw из Fujin'a
Odin		Centra Ruins	Победи Odin'a
Alexander		Galbadia Garden	Draw из Edea
Cerebrus		Galbadia Garden	Победи Cerebrus'a

Ghoulish		Собери в жестоких боях 6 Steel Pipes, 6 Molbor Tentacles, 6 Remedy Pluses, найди в Tears Point Solomon's Ring и используй его
Bahamut	Warship Island	Победи Bahamut'a
Sabotender	Cactuar Island (Centra Region)	Победи Giant Cactuar
Tonberry	Centra Ruins	Победи не меньше 20 Tonberry, после чего победи Tonberry King'a
Eden	Warship Island	Draw из Ultimate Weapon

Особенное внимание обрати на тех GF'ов, которых нужно из кого-нибудь тянуть: если ты победишь противника, не вытянув из него GF'a, то GF будет для тебя потерян. Впрочем, можно и всю игру пройти на 5 GF'ах, и ничего.

МАГИЯ И ПРЕДМЕТЫ

Переходим к магии и предметам — расходным, так сказать, материалам.

С предметами все ясно. Они большей частью вываливаются из монстров, иногда покупаются в магазине, используются в бою с помощь соответствующей команды или в мирной ситуации через соответствующее меню. Кроме разнообразных potion'ов и коктейлей Молотова, существует масса предметов с особым применением; о некоторых из них будет сказано ниже.

С магией интереснее. Магия присутствует у тебя, грубо говоря, в виде скроллов. То есть некоторое количество расходуемых единиц каждого заклинания. Эффективность использования заклинания зависит от параметра Magic персонажа — местами у японцев все по-простому. Магию можно так же, как и предметы, использовать в бою с помощью команды (обрати внимание, что и в том, и в другом случае персонаж совершает действие, то есть тратит «ход»), а можно применять через меню; но способ добычи здесь другой. Предметы вываливаются из поверженных персонажей; магию нужно высосать в процессе боя, и это тоже отдельная команда — та самая Draw. Тебе показывают список имеющихся у противника заклинаний, ты выбираешь, после чего Draw

Знаешь ли ты, что:

При вынужденной замене одного бойца на другого можно передать всю магию и все джанкшены — и GF'ов, и параметры — разом? Делается это через меню Switch.

Ability Boost работает следующим образом: пока GF летает, зажимаешь F и часто-часто жмешь A? Атака получается сильнее.

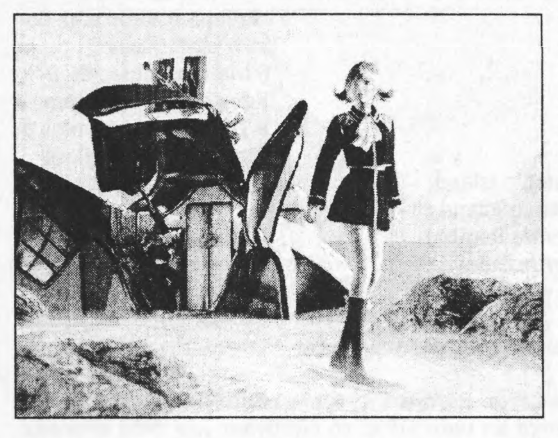
Что Squall бьет мечом приблизительно вдвое сильнее, если сразу после того, как раздается свист меча в воздухе, нажать E? Та же самая E работает триггером у Renzokukken'a

Что хождение по лесу увеличивает вероятность драки, а по дорогам — снижает?

Что персонаж, нанесший добивающий удар, получает экспы больше других, и удар этот должен быть нанесен именно персонажем, а не его GF'ом? За боссов экспу не дают, так что если экран перед битвой разлетелся не как обычно, а по-боссовски, то твоя жадность может спать спокойно.

Что экспа делится на всех GF'ов, приджанкшоненых к персонажу, а вот AP раздаются каждому по фиксированному количеству, сколько бы их ни было? Отсюда вывод: можно небоевых GF'ов повесить на одного персонажа, и тогда они будут просто качать abilities, а расти особо не будут. Правда, получается какой-то изврат.

Что дизайнера боевой системы зовут Hiroyuki Itou, и это на самом деле так?!



может быть успешным, а может сорваться. «Ход» потрачен в любом случае. Тут уж вопрос в том, насколько в тебе заговорит манчкин: мой знакомый на первом диске насосал столько магии, сколько у меня на третьем не было. Кроме того, магию можно доставать из Draw Points, встречающихся на карте (собственно, кроме них на карте встречаются только Save Points, так что отличишь); осуществить акцию может только тот персонаж, у которого приджанкшенена команда Draw.

Собственно, система магии, как видишь, нехитра. Все-таки те, кто кричит, что FFVIII — не RPG, мягко говоря, делают это зря. То есть, конечно, это не совсем RPG, и даже совсем не RPG, но, по меньшей мере, способы прохождения глубоко индивидуальны. Скорее всего, существуют люди, которые вовсю сражаются магией, хотя мне, скажем, делать это практически не доводилось — только лечебная или в критических случаях. И у них, и у меня все прекрасно получается.

ОРУЖИЕ И ЛИМИТЫ

Особое внимание тем, кто играл в FFVII. Поиск лимита может довести тебя до приступа истерики, а все на самом деле очень нехитро.

Сначала оружие. Ты не можешь (как, скорее всего, уже заметил) менять выданное герою оружие; все, что в твоих силах, — это модернизировать его. Модернизации становятся доступны по мере того, как ты находишь журналы Weapons Monthly — то, что у тебя в Items называется Weapon Mon, скажем, Mar. Или Jun. Или еще как-нибудь. Последние три буквы обозначают месяц. В каждом следующем журнале описываются все более крутые «пушки»; модернизируя, ты сможешь увидеть, как меняются параметры при переходе к новому девайсу. Расположены журналы в следующих местах:

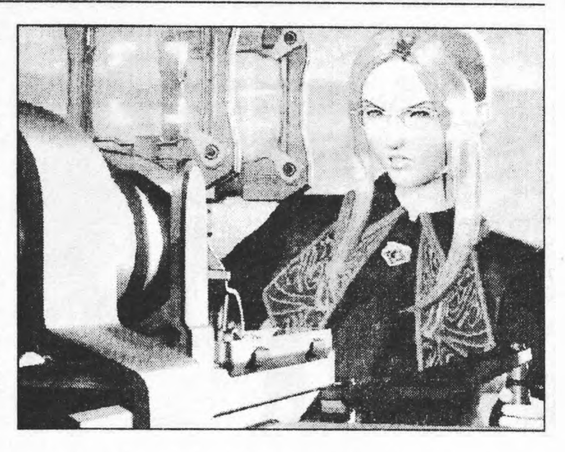
March: Победи Elvoret'a (Dollet)

April: Лежит на столе Squall'a в его новой комнате —

Seed Rank

Как ты понял, ты Seed, профессиональный наемник, получающий зарплату от Garden'a, и это единственный способ получить какие-либо деньги. Зарплата твоя зависит от твоего ранга; для того, чтобы повысить ранг, нужно ответить в Tutorial/TEST на 10 вопросов. Вопросы касаются правил игры и, в принципе, не вредно ответить на них самостоятельно, дабы узнать массу полезных вещей. Если ты грязный читер — правильные ответы на вопросы для каждого уровня к твоим услугам:

Тест 1: Y N Y Y Y N N Y N N
Тест 2: Y N Y Y Y N Y Y N N
Тест 3: N N Y N Y Y Y N Y N
Тест 4: N Y Y Y N N Y Y N N
Тест 5: N N N Y Y N N Y Y Y
Тест 6: Y N Y Y N N Y Y N Y
Тест 7: Y Y Y Y Y Y N Y Y N
Тест 8: N Y N N Y Y N N Y N
Тест 9: N Y N N N N N N Y Y
Тест 10: Y N N N N N N N Y N
Тест 11: Y Y N Y Y N Y N N Y
Тест 12: N Y N N Y N Y N Y N
Тест 13: Y N N N Y N N N N N
Тест 14: Y Y Y Y N Y Y N Y N
Тест 15: Y Y N N N N N Y N Y
Тест 16: Y N N Y N Y N N Y N
Тест 17: Y N N N Y N N Y N N
Тест 18: Y N N N Y N N N N N
Тест 19: Y N N Y N N N N N Y



после того, как Squall становится Seed'ом

May: В Deling Sewers

June: Победи BGH251F2 в Missile Base

July: Находится в Training Center'е Balamb Garden'а (на третьем диске)

August: В 5 шагах к югу от статуи гаргульи в Trabia Garden

Debut: Lunatic Pandora Research Center (последний эпизод с Laguna)

Здесь и далее: все журналы можно купить в магазине Esthar'а, повесив на кого-нибудь из партии ability GF Tonberry Familiar.

После получения журнала ты идешь в ближайший Junk Shop (он есть практически в каждом городе, например, в Dollet'е; если уж совсем нигде не найдешь, то добирайся туда), отдаешь нужное количество ресурсов и получаешь новенький тесак. Учти, что вовсе не обязательно модернизировать их последовательно: если у тебя есть тесак первого уровня и ресурсы на то, чтобы сделать его второго или третьего уровней, то делай сразу третьего. Ресурсы не суммируются: превратить тесак 1 в тесак 2 стоит столько же, сколько в тесак 3 (более того: сделать из третьего второй — столько же, сколько из первого второй). Вот, собственно, все про оружие; брони, как ты опять-таки уже заметил, нет вообще.

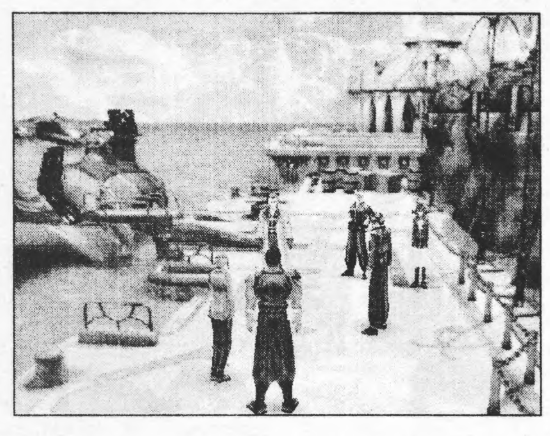
С лимитами интереснее. Лимиты, то есть особые удары, включаются тогда, когда у персонажа остался определенный процент HP — меньше 25%. Рядом с Attack появляется стрелочка вправо, нажимаешь «вправо» же — появляется название лимита. Если стрелочка не появилось, то кнопкой, которой прокручиваются готовые персонажи (то есть выбирается, кто из персонажей, готовых ходить, будет делать это первым; по дефолту это D), можно вытащить ее принудительно: прокручиваешь его 6-8 раз, он озверевает и готов на все. Ниже приводится список лимитов.

Squall — Renzokukken. При виде врага теряет волю, приходит в ярость, бежит на

Тест 20: Y Y N Y N Y Y Y N N
Тест 21: Y Y Y Y N N Y Y Y N
Тест 22: N N N Y N N N Y Y N
Тест 23: Y N N N N Y Y Y Y Y
Тест 24: Y Y N N Y Y N N N Y
Тест 25: Y N Y Y Y N N Y N N
Тест 26: Y Y N Y N Y N Y N N
Тест 27: N Y N N N N Y N Y N
Тест 28: Y N N Y Y Y N Y N N
Тест 29: N N N Y Y N N N Y N
Тест 30: N Y N N N N Y N N N

Если ты не очень грязный читер, то можешь подключить к этому делу голову. Как ты видишь, после ответа на 10 вопросов тебе выдают процент правильных ответов. Основных идей две: во-первых, ответы на все вопросы Y дают тебе соотношение ответов Y и N. Во-вторых, можно несложным образом узнать ответ на любой вопрос: сначала набираешь все ответы Y, потом — все Y, исследуемый вопрос — N. И сравниваешь результаты. Помогает в ситуациях, когда пытаешься пройти честно, но застрял. Потом, это честный взлом: все интереснее, чем тупо с журнала списывать.

В принципе, бойцовское поведение может повысить (а частое убегание с боля боя — понизить) твой Seed Rank без всяких тестов. Максимум, чего ты можешь достичь, это зарплата в 30000 gil. Выдается, как ты заметил, сама через определенные промежутки времени.



мерзавца и наносит несколько страшных ударов мечом; если вовремя (а именно когда прямоугольник на полосе внизу экрана будет пролетать через окошко и появится надпись Trigger) нажать E, то удар получится более сильным. Иногда Squall наносит еще и один из 8 добивающих ударов — их он тоже выучивает по ходу игры.

Zell — Duel. Zell проводит несколько приемов; если отключить режим Auto, то можно будет выбирать приемы самостоятельно — из вываливающегося списка. Новые, весьма и весьма сильные приемы Zell узнает из номеров King of Fighters; они расположены в следующих местах:

001: Первый этаж D-District Prison
002: Выдается после победы над Raijin и Fujin'ом
003: Выдается случайным образом при проведении ночи в отеле Balamb'a
004: Выдается случайным образом при победе над одним из солдат в Lunatic Pandora
005: В фойе Lunatic Pandora

См. примечание о журналах выше.

Selphie — Slot. Кастует выбираемое случайным образом заклинание один, два или три раза — тоже выбирается случайным образом; среди заклинаний есть несколько, не доступных где-либо еще; в частности, с самого начала Selphie кастует чрезвычайно полезный Full-Cure.

Rinoa — Angelo. Пес Rinoa разучивает новый прием в течение некоторого времени после того, как ты находишь журнал Pet Pals с этим приемом; в драке используемый прием выбирается случайным образом. Местонахождение журналов:

Issue 1: На поезде в Timber
Issue 2: На базе повстанцев (дежа вю?) в Timber'е в эпизоде захвата президента
Issue 3: Timber Pet Store
Issue 4: Timber Pet Store
Issue 5: Esthar Pet Store
Issue 6: Esthar Pet Store

См. примечание о журналах выше.

Quistis. Blue Magic. Одно из разучиваемых по ходу игры «заклинаний». Чтобы выучить новое заклинание, используй в Item особый предмет; вот список заклинаний и предметов.

Irvine — в состоянии лимита можно засадить в противника сразу несколько пуль, последовательно нажимая R1; разными способами (например, с помощью соответствующей способности GF'а) можно получить очень крутые пули.

Edea — тоже всякая магия. Достаточно мощная — не более того.

Се ля ви. Использование лимитов — штука рискованная, но очень полезная; дерзай!

СТАТУСЫ

Ну, и на сладкое. Приведенная ниже информация весьма занудна, но настоятельно рекомендую ее изучить, поскольку понимать, в чем заключается тот или иной status и как с ним бороться, весьма полезно. Status, как ты понимаешь, состояние персонажа: отрав-

лен, оглушен, спит и пр., и все было бы очевидно, если бы игра называлась не Final Fantasy и «пр.» ограничивалось бы 3-4 пунктами. Итак, статусы:

Status	Как показывается	В чем заключается	Как бороться
Disabled	Лежит «брык с копыт"	Выбывает из битвы, не получает экспы по ее окончании	Life-магия, Phoenix-item'ы, команда Revive, провести ночь в отеле
Doom	Над головой появляется красный таймер	Персонаж умирает, когда время заканчивается	Elixir-item'ы, Remedy Plus, команда Treatment
Critical	Стоит на одном колене или иным способом ополовинивает рост; HP становится желтым	Может делать лимиты	Cure-магия, Cure-item'ы, скил White Wind E.
Poison	Над персонажем летают зеленые пузырьки	Получает урон при каждом действии	Esuna, скилл White Wind E., Soft (Gold Needle), Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Petrify	Становится «каменным"	Не может принимать участия в битве — причем Petrify всех персонажей означает мгновенный проигрыш	
Petrifying	Таймер над головой	По окончании времени — Petrify	Esuna, скилл White Wind E., Soft (Gold Needle), Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Darkness	Над персонажем висит черное облачко	Ополовинивается параметр Hit	Esuna, скилл White Wind E., Eye Drops, Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Silence	Над персонажем висят три точки	Не может пользоваться командами Magic (касается и монстров), Draw и GF	Esuna, скилл White Wind E., Echo Screen, Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Berserk	Персонаж становится красным	Увеличение Attack и автоматический выбор Attack каждый ход	Esuna, скилл White Wind E., Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Zombie	Персонаж становится серо-зеленого цвета	Повышается Attack, лечебная магия начинает наносить	Esuna, скилл White Wind E., Holy Water,

		урон, Phoenix Down убивает, попытка применить Drain-магию или команду Absorb на zombie-персонажа приводит к нанесению урона тому, кто пытался ее применить	Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Sleep	Над персонажем появляется «zzz».	Не принимает участия в битве	Physical attacks, Esuna, скилл White Wind E., Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Confuse	Персонаж крутится на месте	Начинает действовать случайным образом — атаковать, кастовать и применять предметы без всякой логики	Physical attacks, Esuna, скилл White Wind E., Remedy-item'ы, Elixir-item'ы, команда Treatment
Vitality Zero	Персонаж становится фиолетовым	Vitality падает до нуля	Esuna, Remedy Plus, Elixir-item'ы, команда Treatment
Slow	Time Bar становится синим	Time Bar заполняется медленнее	Dispel, Haste magic, Esuna, Elixir-items, команда Treatment
Stop	Time Bar становится синим	Time Bar перестает заполняться	Dispel, Haste magic, Esuna, Elixir-items, команда Treatment
Haste	Time Bar становится красным	Time Bar заполняется быстрее	Dispel
Regen		Персонаж регенерирует	Dispel
Float	Персонаж парит над землей	Неуязвимость к Earth-атакам	Dispel
Protect	Синее энергетическое поле над персонажем	Снимает половину урона от физических атак	Dispel
Shell	Фиолетовое энергетическое поле над персонажем	Снимает половину урона от атак магией	Dispel
Reflect	Желтое энергетическое поле	Отражение большей части атак магией на кастующего; не срабатывает против сильной магии	Dispel
Curse	Падает на колени (или иным, как и было сказано, образом ополовинивает свой	Не может использовать лимиты	Esuna, скилл White Wind E., Holy Water, Remedy-items,

	рост)		Elixir-typed items, команда Treatment
Aura	Персонаж становится золотым	Появляется возможность использовать лимиты	Dispel
Defend	Встает в защитную позу	Неуязвимость против физических атак и снимается половина урона от атак магией	Исчезает через один ход
Double		Все заклинания по желанию кастуются в двойном экземпляре	Dispel
Triple		Все заклинания по желанию кастуются в двойном или тройном экземпляре. И в случае с Double, и в случае с Triple запас заклинаний расходуется соответственно	Нет
Invincible	Персонаж становится прозрачным	Отсутствие эффекта магических и физических атак	Нет



Боевых успехов.

Удели внимание развитию GF'ов в начале игры — последние 3 диска покажутся сладким сном. Мат. часть — великое дело.

Invictus: In the Shadow of Olympus

Разработчик: **QuickSilver**
Издатель: **Interplay**
Выход: **февраль 2000 г.**
Жанр: **3D RTS/RPG**
Требования: **P266, 64Mb (PII-350, 128 Mb)**
Рейтинг: **7,6**

Адаптированное для американцев вольное переложение греческого эпоса вкупе с туповатой системой героев, шатающихся по карте вперемешку с представителями греческого монстрятника, ну уж никак не тянет на хорошую игру. Зато прикольно!

Out of the night that covers me,
Black as the pit from pole to pole,
I thank whatever gods may be,
For my unconquerable soul.
William Ernest Henley

Перед тобой практически полное собрание интересных и полезных советов, которые помогут наиболее безболезненно пройти Invictus. Помимо этого, во второй части материала ты найдешь полное прохождение Invictus, причем туда вошел не «голый» солюшен, а еще и миссии, выполнив которые ты сможешь взять того или иного героя Древней Греции.

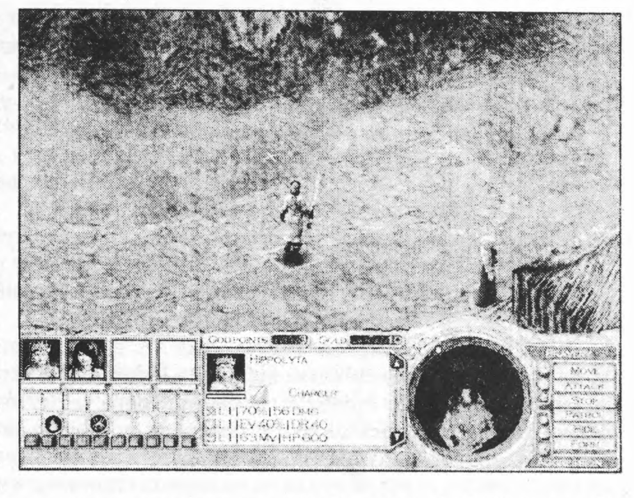
Ресурсы

Command points. Это самый критичный ресурс в игре, потому что лимитирует количество и качество набираемых воинов. Арифметика здесь такая. Сложи command points всех своих героев (это такие циферки в правом верхнем углу панели юнита) — это и будет та сумма, на которую ты можешь набрать «простых смертных», каждый из которых обладает своим показателем command point. Чем сильнее юнит и чем больше он усовершенствован, тем больше командных очков он потребует.

Command points увеличиваются только с повышением уровня героя: от +8 до +13 за каждый уровень, в зависимости от персонажа. Уровень героя повышается по мере накопления им опыта. Но! Учти: герои получают свою экспу ТОЛЬКО ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ — основных или второстепенных, что никак не зависит от количества душ, отправленных ими на тот свет. При этом все герои, участвующие в миссии, получают одинаковое число experience points.

God points. Второй по важности ресурс в игре. Именно эти очки расходуются при применении Appeals — своеобразных «магических заклинаний» (типа молнии, смерча, брони и т. п.), порой заметно облегчающих прохождение миссий. God points вечно не хватает: каждый герой обычно имеет возможность только 1-2 раза применить свою «магию» в ходе одной миссии. Восстанавливается же этот ресурс исключительно в начале каждой миссии. God points можно увеличивать, подбирая такие зелененькие и красненькие «штучки», заботливо раскиданные скупой рукой дизайнеров уровней по всей карте (не обольщайся — много не найдешь) либо выпадающие порой из убиенных врагов.

Деньги. Львиную долю денег ты получаешь за успешное прохождение миссии — эта сумма обычно колеблется от 1500 до 3000 золотых. Кроме того, можно собирать золотые



слитки, либо просто валяющиеся бесхозно, либо хранящиеся в бочках или сундучках, либо выпадающие из павших воинов. Каждый слиток дает около 50 золотых, что, конечно, весьма мало по сравнению с итоговым вознаграждением, но это, по крайней мере, сравнимо со стоимостью юнита, которая обычно составляет от 50 до 150 золотых. Как видно, по результатам одной миссии можно накупить прорву юнитов, вот только взять сможешь лишь избранных — из-за пресловутого лимита command points, о котором говорилось выше. Все твои заработки будут в основном уходить на апгрейд: первый обойдется тебе в 1500 золотых, последний же стоит 3000.

Здоровье. Этот показатель тоже можно отнести к классу ресурсов, поскольку здоровье можно поправлять, собирая и поедая яблочки — как «халявные», так и добываемые в честном бою. Кроме того, часто в миссиях можно встретить типа по имени Eurymakhus, который продает яблоки по цене 50 золотых за штуку (ну прямо как юнитов!). Вчетверо дороже такие же яблоки можно приобрести в таверне, если таковая имеется в городе. Есть и другие средства (включая артефакты), чтобы поправить здоровье. Самое распространенное из них (но встречающееся гораздо реже яблок) — амброзия, полностью восстанавливающая здоровье (яблоки лечат примерно на 3/4).

Герои

В самом начале игры ты сможешь выбрать двух героев, позднее — еще двух. Чтобы заполучить двух последних героев, надо пройти специальные миссии — они разнятся для каждого героя. Например, чтобы к тебе присоединился Орион, надо победить его в охотничьем состязании (перебить больше зверья). Чем ниже уровень сложности и чем успешнее ты играешь, тем раньше получишь доступ к «геройским» миссиям. К примеру, на уровне Easy возможность нанять третьего героя появляется уже после третьей миссии (при условии, если все предыдущее миссии пройдены безупречно, то есть если было набрано максимальное количество опыта).

Первым героем лучше взять какого-нибудь «качка». Самыми могучими вояками являются Ахиллес и Геркулес, дающие к тому же боевой бонус всем юнитам, объединенным с ними (невзирая на тип юнита). В качестве второго героя лучше подойдет стрелок — Орион или Электра. Орион чуть пометче, чуть посильнее, да и здоровья у него побольше. Кроме того, Орион дает бонус всем стрелкам, тогда как Электра предлагает лишь никчемный бонус для копейщиков. Однако «магия» Электры поценнее: точечный удар молнией, гарантированно поражающий сразу 6 врагов, не промахивается, тогда как «небесные стрелы» Ориона бьют по площади, частенько задевая и своих. Зато и «заклинание» Электры стоит подороже: 5 god points по сравнению с 3 g.p. Ориона.

Какого героя взять третьим-четвертым? Конечно, можно любого из приведенных выше. Но если хочешь разнообразить свою стратегию, читай дальше. Обрати особое внимание на Икара — идеального летуна-разведчика, очень проворного и быстроходного. При всей своей хилости Икар оказывает неоценимую услугу — позволяет быстренько разведать всю карту (порой даже незаметно для врага) и наметить план дальнейших действий.

Очень неплох также Кадм — он послабее основных «качков», зато обладает замечательной способностью: есть вероятность, что отправленный им на тот свет вражина возродится в виде скелета и будет воевать на твоей стороне. Appeal этого героя, вызов нескольких скелетов, — весьма полезная штука, если учесть, что она долговременная (в отличие, например, от удара молнией Электры). Хотя скелеты просуществуют только в течение миссии, но успеют натворить немало добрых дел (хотя бы в качестве прикрытия более ценных юнитов). Помимо этого, Кадм быстрее всех набирает command points: +13 за каждый уровень, что весьма существенно.

Стоит также обратить внимание на Арахну — в «паучьем состоянии» она будет даже чуть покруче Ахиллеса и Геркулеса. Только на это дело придется тратить по 2 god points в начале каждой миссии. Кроме того, в отличие от признанных «качков», Арахна не дает никаких бонусов прочим юнитам.

Всех остальных героев можно записать в разряд откровенного отстоя — они явно проигрывают перечисленным выше. На Ипполиту можно позариться разве что из-за ее Appeal'a — мощного столба огня, сжигающего за раз несколько юнитов. Персей может обратить в камень несколько противников, но только на время — и зачем это нужно, если в «каменном состоянии» подлых вражин все равно нельзя мочить? И совсем бесполезна способность хрупкой Атланты развивать спринтерскую скорость на коротких дистанциях.

Исправленные герои

Приведенная в игре информация о героях не совсем точна. Например, Орион дает бонус всем стрелкам (включая амазонок, кентавров и пр.), а не только лучникам, увеличивая при этом их урон на 10 единиц, а не на 5. Ниже приводятся точные данные обо всех героях. В скобочках после имени героя указывается число command points, приобретаемых им с каждым уровнем; числа возле Appeal указывают на стоимость (в god points) данной «магии».

Achilles (+10). Ахиллес дает всем сгруппированным с ним юнитам +10% к здоровью и +5 к Damage Reduction.

Appeal [3]: дает на некоторое время +20 D.R. для самого Ахиллеса и +10 D.R. — всем сгруппированным с ним юнитам.

Arachne (+8). Арахна не дает никаких бонусов.

Appeal [2]: превращается на все время миссии в мощного гигантского паука, с вероятностью в 50% отравляющего свою жертву.

Atalanta (+10). Атланта дает всем сгруппированным с ней мечникам +10% chance to hit и +10 к урону.

Appeal [2]: на некоторое время удваивает скорость Атланты и всех сгруппированных с ней юнитов.

Cadmus (+13). Кадм дает всем сгруппированным с ним юнитам +5% chance to hit, но понижает на 5% шансы парировать удар. Есть небольшая вероятность того, что погибший от руки Кадма возродится в виде скелета и перейдет на его сторону. Соответственно, Кадм дает возможность набирать скелетов.

Appeal [6]: дает несколько скелетов на все время миссии.

Electra (+9). Электра дает всем сгруппированным с ней пикейщикам +10% chance to hit и +10 к урону.

Appeal [5]: мощный разряд молнии, поражающий одновременно до 6 противников.

Hercules (+8). Геркулес увеличивает здоровье всех юнитов (а не только сгруппированных с ним) на 5% и повышает на 5% chance to hit всех юнитов типа charger.

Appeal [3]: землетрясение на большой площади.

Hippolyta (+10). Ипполита дает всем сгруппированным с ней амазонкам +10% chance to hit и увеличивает дальность их стрельбы. На те же величины понижает характеристики амазонок, сражающихся против нее. Дает возможность набирать амазонок.

Appeal [4]: столб огня по широкой площади.

Icarus (+8). Икар — единственный летающий герой, идеальный разведчик с большим обзором.

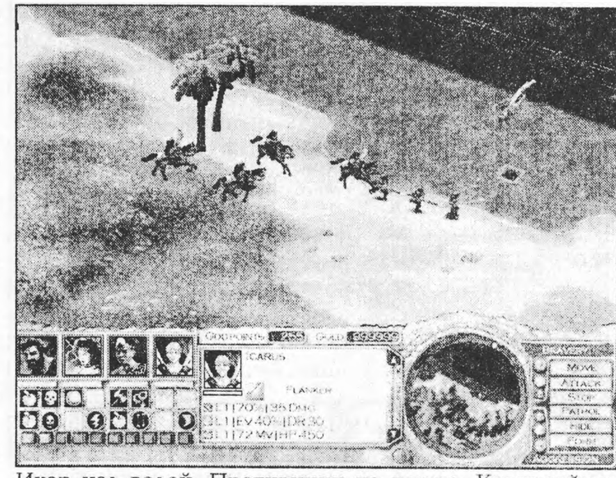
Appeal [4]: мощный вихрь, случайно блуждающий по карте некоторое время.

Orion (+9). Орион дает всем сгруппированным с ним стрелкам +10% chance to hit и +10 к урону.

Appeal [3]: град стрел по большой площади.

Perseus (+10). Персей приносит с собой артефакт Helm of Athena (невидимость на некоторое время, но всего один раз за миссию).

Appeal [3]: обращает противника в камень на небольшое время.



Икар над водой. Противники на пляже. Кому сейчас легче победить?..

Простые смертные

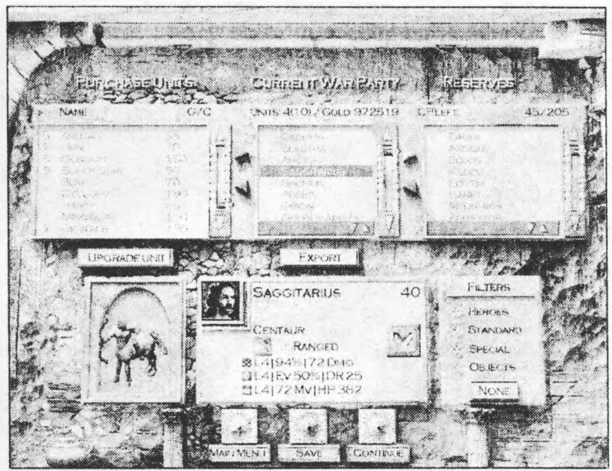
Самого начала игры ты можешь набирать только «человекоподобных» воинов: мечников, лучников, копейщиков, конников и кентавров. Кроме того, герои имеют непосредственное отношение к определенному типу юнитов. (Например, взяв Ипполиту, ты получишь возможность набирать амазонок.) По ходу игры ты сможешь вербовать и более ценных монстров типа циклопов, гидр и минотавров. Только для этого надо сначала победить хотя бы одного монстра такого типа. Из монстра выпадет трофей (типа клыка, шкуры, гнезда и т. п.), который необходимо подобрать. Если не выпадет — не повезло: принимайся за следующего монстра.

Простые юниты вполне подвержены апгрейду. Отдельно увеличиваются характеристики атаки (вероятность нанесения урона и сам урон), характеристики защиты (вероятность отражения удара и величина снижения урона) и физические характеристики (скорость передвижения и здоровье). При апгрейде совершенствуются сразу все юниты указанного типа (в том числе и не нанятые тобой). Апгрейдить можно до 4-го уровня. Каждый уровень прибавляет по 5-10 поинтов или процентов к соответствующим характеристикам, что весьма неслабо. Благодаря этому кентавр 4-го уровня оказывается сильнее даже циклопа (неусовершенствованного, разумеется). Апгрейд юнитов можно производить между миссиями или в ходе самой миссии. Между миссиями эта процедура происходит в неторопливой обстановке, когда можно спокойно прикинуть, что и у кого лучше всего проапгрейдить. Но в полевых условиях такой же апгрейд обойдется раза в 1,5 дешевле. С другой стороны, для этого надо найти в городе нужное здание, а его может и не оказаться; кроме того, ты не всегда начинаешь миссию из города.

Кроме того, простые смертные получают «лычки» просто за участие в миссии — за то,

64 – хорошо, а 128 – гораздо лучше!

Игрушка местами тормозит с признаками зависания даже на PII-350 с 64 Mb RAM (при подзагрузке музыки), да и сохраненные игры грузятся ужасно долго (по минуте, а то и больше). Эти проблемы полностью решаются, если поставить 128 Mb ОЗУ (на самом деле достаточно 96 Mb). Но если нет возможности поставить дополнительную память, тогда можно посоветовать лишь одно: отключи музыку и не жульничай, сохраняясь только между миссиями.



Па-адхади, дарагой, па-акупай! Герои нужны? Есть! Юниты нужны? Дважды есть! Все есть, дарагой, все есть!

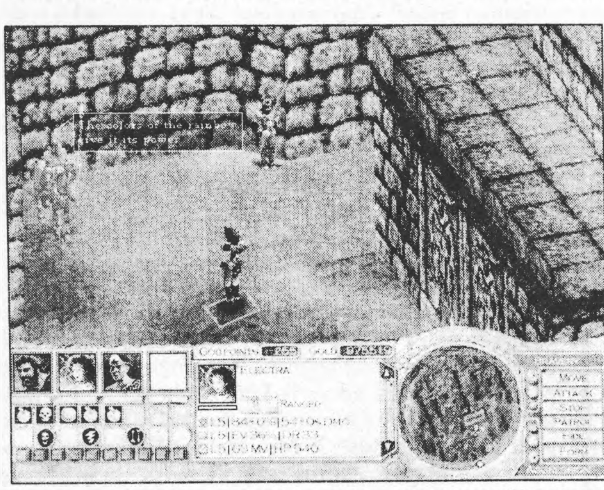
что выжил. Можно дослужиться до пяти лычек (последняя отмечается большой галочкой — ну прямо как майорская звезда:)). Каждая «лычка» немного повышает боевые характеристики юнита.

На какие юниты сделать ставку? С самого начала тебе доступен кентавр — весьма приличный воин, сочетающий достоинства конника (скорость и здоровье) и лучника (умение стрелять). Кентавры достаточно сильны также и в рукопашной (хотя с защитой у них слабовато) и активно поддерживают друг друга огнем. Вот и набирай кентавров и совершенствуй только их. Вскоре они станут могучими вояками, способными выносить дюжих монстров. Менять кентавров следует лишь на циклопов да минотавров (имея в виду перспективу роста последних), и то не всех, а только частично.

Учти, что юниты можно временно отправлять в резерв, а затем извлекать их оттуда по мере надобности. Однако резервировать можно лишь воинов, которые ранее приняли участие хотя бы в одном сражении.

Напутствия перед боем

Начиная миссию, прежде всего уясни ее основную цель. О ней тебе сообщает женщина по имени Homah, появляющаяся в начале каждого нового уровня. Помимо основной цели, каждая миссия содержит и 1-2 второстепенных, которые очень желательно выполнить. За выполнение второстепенных квестов начисляется опыт, так необходимый для роста твоих героев. Кроме того, ты получишь и еще какой-нибудь бонус в виде артефакта или бесплатного пополнения своей армии. Например, в миссии Minotaur Maze требуется убить минотавра, поэтому миссия успешно завершится, когда ты справишься с этим заданием. Однако ты получишь лишь половину возможной экспы. Вторую же половину обретешь, если в ходе странствий по лабиринту догадаешься разбить бочки в определенном порядке (своеобразный квест, о котором открыто не говорится, а только намекается). Кроме того, в твои ряды вольется солидный отряд, включающий мощного циклопа.



Вот и наша Электра, выслушивает подсказки. Надеюсь, в дальнейшем они тебе понадобятся...

Расспрашивай всех встречных-поперечных, чтобы получить информацию (или намеки) о вторичных целях и квестах. Вообще веди себя свободно и щелкай по всему, что попадется. Разбивай сундучки и бочки — в них могут оказаться бонусы. Щелчок по дереву или фонтану также может принести халяву. Не забывай и о том, что найденные предметы можно «использовать» на манер квестов. Например, в миссии по вызволению Электры надо щелкнуть кольцом по статуе.

Конкретные разборки с конкретными врагами. Мы заманили их в ловушку, и Электра, не будь дура, кастует молнии. Всем противникам становится немножко не по себе.

Впрочем, не слишком увлекайся прочесыванием местности — помни, что в большинстве миссий есть и мирное население, которое надо защищать от подлых врагов. За каждого убиенного мирного жителя с тебя вычтут 25 единиц экспы — это что-то новенькое!

Тактика сражений стандартная — всем скопом на одного; качки-рукопашники прикрывают стрелков. Если не поджимает время, можно применять тактику выманивая: расположить свою армию в наилучших условиях, полукрутом, и послать вперед летуна-разведчика, чтобы увязывающие за ним враги поодиночке попали в засаду. Тактику можно строить и под конкретного героя. Например, выпускать вперед Ориона, чтобы тот осыпал градом стрел вражеское войско, не задев своих. Или пусть Икар заманит вражин в «тесное пространство», а затем напустит на них смерч.

Кроме того, компьютер обычно стремиться атаковать самого слабого противника (или того, у кого меньше всего здоровья). Если ты заметил, что несколько вражин так и стремятся завалить одного твоего бедолагу, поводи его кругами вокруг своей армии — глупые враги будут бесцельно за ним бегать, тогда как твои стрелки будут в это время поливать их огнем.

Старайся апгрейдить юниты не между миссиями, а в начале оных — это обойдется тебе раза в 1,5 дешевле. Чтобы сделать апгрейд во время миссии, надо поговорить в городе с персонажем, стоящим возле соответствующего здания. Одно плохо — либо города может вообще не оказаться в миссии, либо будут доступны не все апгрейды. Апгрейд — дорогое удовольствие, а потому не разбрасывай деньги на усовершенствование всех подряд. Выбери 1-2 любимцев и траться только них.

Потеря нескольких юнитов в миссии вовсе не критична, так как после миссии ты сможешь за копейки нанять новобранцев (жаль будет только потерянного бонуса за ветеранство, но не такой уж он большой). Можно даже потерять героя — в смысле, это не смертельно. После такого печального события тебе предложат миссию, дающую возможность нанять нового героя.

Полезные клавиши

Хочешь видеть индикатор здоровья юнитов? Жми H на клавиатуре.

Забиты все инвентарные слоты и герой не может подобрать что-то более полезное? Чтобы освободить место, зажми Ctrl и щелкни левой кнопкой мыши по менее полезному предмету в инвентаре героя — оный предмет окажется на земле.

Хочешь узнать информацию о подобранном предмете? Сбрось его на землю и щелкни по нему левой кнопкой мыши.

Но — ВНИМАНИЕ!!! — из убиенного героя выпадает свиточек (scroll), так что подобравший его герой будет получать +50% к опыту — неплохая компенсация за потерю. Только ведь героя можно и не терять, если вспомнить, что в ходе первой миссии ты получаешь артефакт Crystall Skull, дающий право на одно воскрешение. Усек мысль? Если нет, разъясняю: отправь героя в гущу врагов, и пусть они его замочат (предварительно установи самый низший уровень агрессии героя, дабы он не отбивался); второго героя с Crystal Skull держи поблизости. Как только героя замочат, воскрешай его и подбирай свиток — дело сделано!

Ура! Солюшен!

А теперь переходим к самому интересному: прохождение всех миссий, как основных, так и «геройских». В ряде миссий апгрейд юнитов можно делать на игровом поле, что обходится значительно дешевле по сравнению с апгрейдом между миссиями — такие миссии отмечаются далее значком [+]. Направление на север указывается точкой на мини-карте (на манер компаса). Чтобы быстро переориентировать карту на север, используй комбинацию **Ctrl+N**.

1. The Raiders Wood [+]. Первым делом щелкни 10 раз по фонтану в городе — это даст тебе 1000 gold. Разберись с разбойниками возле города. Затем освободи Нереиду и не забудь подобрать Crystal Skull — ценный артефакт, снижающий стоимость «магии» на 1 god point. Под конец разгроми лагерь разбойников.

2. The Seacliffe Plains [+]. Отбей несколько атак бандитов, защищая всех жителей. Переправляйся через мост, захвати Seacliffe, прикончив двух гарпий. Не забудь подобрать гнездо — это даст тебе возможность набирать гарпий. Теперь надо быстро освободить храм Афины (что даст тебе Shield of Athena), а затем вернуться, пройти еще чуть на запад и защитить второй город от атаки головорезов.

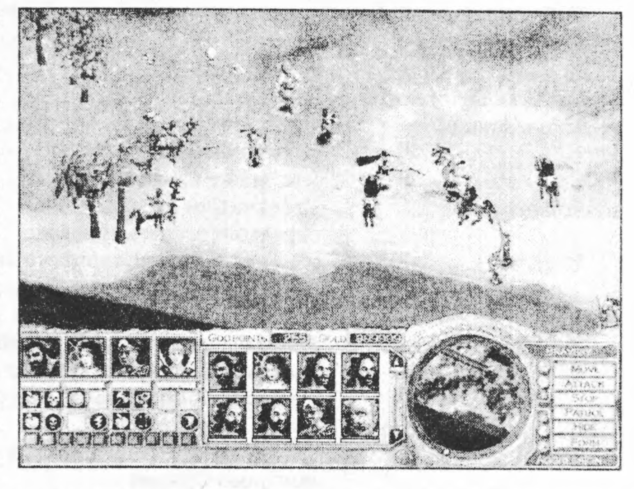
3. Temple of the Gorgon [+]. Прикончив по уже сложившейся традиции в начале уровня несколько разбойников возле города, направляйся на северо-восток — к храму горгон. Выстави самый низший уровень агрессии, дабы твои воины не нападали на этих чудищ. (Горгоны не причинят юнитам вреда, разве что время от времени будут превращать их в камень.) Здесь придется отбить несколько атак, защищая горгон. Чтобы не пострадал твой опыт, ты можешь допустить гибель не более 1-2 горгон. (Кстати, горгон можно лечить так же, как и собственных воинов, например яблоками.) После этого направляйся на северо-запад и разгроми лагерь бандитов. Постарайся вскрыть там как можно больше сундучков, прежде чем выйдет время. Подбери Horn of Plenty в центре лагеря.

4. Medusa Rescue. Чтобы получить полный опыт, необходимо не только освободить Медузу, но и перебить всю ее охрану до того, как она скроется за пределами экрана. Это очень сложная задача, но ты облегчишь себе дело, если предварительно разведаешь всю карту с помощью какого-нибудь летуна-разведчика так, чтобы его не заметил противник, потому что в противном случае Медуза начнет двигаться. Сама же она находится с охраной возле озера, примерно в центре карты.

5. Minotaur Maze. Миссия закончится, как только ты прикончишь минотавра, находящегося в противоположном углу карты. Пробираясь по лабиринту, разбей бочки в следующем порядке — красная, зеленая, голубая (именно в таком порядке эти цвета встречаются в радуге). Тогда после миссии к тебе присоединится солидная армия во главе с циклопом. Не забудь подобрать Axe of Minotaur, который выпадет из убиенного минотавра. Можно успеть подхватить

Formations – наше резкое «нет»!!!

Не пользуйся формациями — они ОЧЕНЬ ухудшают скорость передвижения юнитов и их маневренность. Но если ты вдруг использовал какую-то формацию и теперь не знаешь, как от нее избавиться, просто переопредели группу (можно использовать ту же самую цифру). А вообще к Formations лучше даже и не прикасаться.



и Horn of Plenty, находящийся неподалеку.

6. Athena Fountain [+]. Цель миссии – разыскать фонтан Мудрости. Он находится в центре города, а охраняет его минотавр. Пробираясь к фонтану, мочи всех подряд, не забывая щелкать по встречающимся мини-фонтанчикам (это будет приносить бонусы). Только не щелкай преждевременно по Самому Главному фонтану – сначала очисти город от всех разбойников, дабы получить полный опыт. Вот после это и щелкай по фонтану, причем не один раз, а десять – только тогда ты получишь full experience. (И не спрашивай меня, почему надо щелкнуть 10 раз – это такой прикол, если угодно.)

7. Trial I. Просто миссия на прочность, «замочи их всех». Без комментариев.

8. Raiders Wood 2. На этой карте ты уже воевал – помнишь первый уровень? Только теперь придется ее проходить в обратном порядке: разбить разбойников сначала в лагере, затем – на мосту, под конец – в деревне.

9. Treasure of Antaeus. Цель: добыть свиток. Он находится у одного мечника, который находится возле озерка в глубине карты. По пути тебе надо обнаружить несколько фонтанов и щелкнуть по ним – без этого на полный опыт и не рассчитывай. Не пытайся полностью очистить всю карту – это невозможно, так как форт все время будет поставлять все новых и новых разбойников.

10. What's in the Box. Поговори с амазонкой, которая присоединится к тебе. Следуй по дороге к северо-восточному углу карты. Там обнаружится две шеренги солдат, которые не нападут на тебя, пока ты сам не нападешь на них. Там же будет и герой, на которого наедет амазонка лично. Учи, что здесь тебе надо убить амазонку, а не объект наезда! Поговори с героем, который даст тебе ящик Пандоры. Подбери его – и миссия будет завершена. Кстати, в юго-восточном углу карты можно подобрать Hand of Glory.

11. The Ravine of the Undead [+]. Используй форт, чтобы защитить жителей от набега головорезов. Затем направляйся на север. Там надо разрушить оба столба, равно как и перебить всех скелетов возле них. Направляйся на юг через мост. Следуя по дороге, ты наткнешься на ручей. Иди на восток вдоль ручья, который приведет тебя к озеру. Возле озера надо перебить всех разбойников. Возвращайся назад и следуй по дороге на север к неприятельскому лагерю. Как только замочишь там всех оппонентов, так миссия и закончится. Не забудь взять у Аида (Hades) артефакт Cloak of Hades. Аида можно найти у озера в центре карты.

12. Sound of Thunder. Дуй через мост на северо-запад. Как только река повернет на запад, ты наткнешься на нескольких скелетов. Перебей их и забери амулет. Теперь тебе на восток, немного даже на север – ко второму фонтану. Щелкни несколько раз по источнику, дабы получить полный опыт и несколько советов. Теперь снова чуть на север. Там будет несколько булыжников, которые ходят туда-сюда. Они будут бить молниями, если ты попытаешься проскочить мимо них. Используй амулет, чтобы «отключить» молнии. Затем останется лишь расправиться с циклопом и несколькими разбойниками.

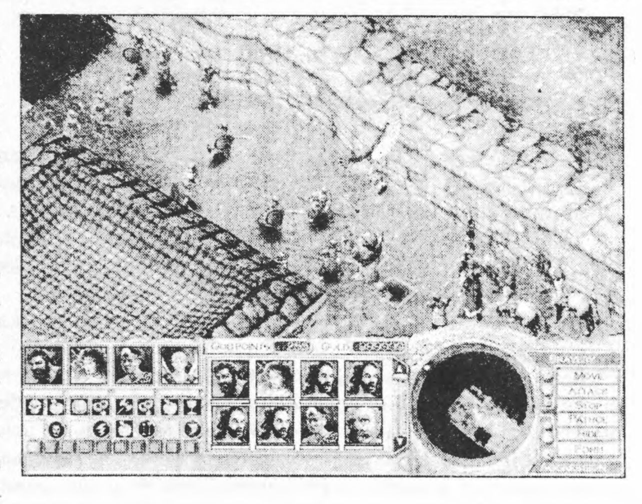
13. Cyclops Lair. В этой миссии множество циклопов, и они постоянно откуда-то выбегают. Поэтому лучший способ пройти эту миссию – в быстром темпе, не ввязываясь в сражения. Ведь цель миссии в том, чтобы захватить хотя бы один из двух артефактов

Таблица 1
Артефакты

Артефакты («вечные»)	Что дает	Где дают
Amber Amulet	Снижает стоимость Appeals на одну God Point (см. также Crystal Skull)	Bone World
Archers Hood	Увеличивает Damage всех стрелков (Archers, Amazons и Centaurs), сгруппированных с героем, несущим данным артефакт	Styx 1
Axe of the Minotaur	Раскрывает неисследованный участок карты (на 10 секунд; можно использовать только 3 раза за 1 сценарий)	Minotaur Maze
Bow of Artemis	Увеличивает точность и силу выстрела Ориона	Hydras Bog
Cloak of Hades	Черный плащ делает невидимым героя, который носит его, и несколько ближайших юнитов	The Ravine of the Undead
Crystal Skull	Снижает стоимость Appeals на одну God Point; можно также использовать один раз для воскрешения любого юнита и героя (в случае воскрешения артефакт исчезает)	The Raiders Wood
Dragon's Skull	Носящий его герой становится невосприимчивым к огню и может видеть невидимок	Bone World
Fire Gem	Создает огненную ловушку для врагов (можно использовать 4 раза за миссию)	Cyclops Lair
Hand of Glory	Наводит порчу на врага, понижая его боеспособность (можно использовать только 1 раз за миссию)	What's in the Box
Shield of Athena	Щит Афины дает защиту самому слабому юниту в армии героя	The Seacliffe Plains
Vial of Naptha	Дает всем лучникам Fire Arrows, увеличивая Damage, но уменьшая дальность выстрела	Cyclops Lair

(для получения полного опыта необходимо достать оба артефакта). Один из них находится в северо-западном углу карты (Vial of Naptha). Другой — в юго-западном углу (Fire Gem). Миссию можно (и даже лучше всего) пройти двумя самыми быстрыми героями; идеально пользовать Икара.

14. Feast of Titans. На карте множество циклопов и медведей. Поскольку время здесь не поджимает, можешь использовать тактику «засланного казачка», посылая вперед разведчика и возвращая его назад с хвостом из оборзевших, но слабых юнитов прямо в объятия своей группы. Следуй по дороге на юг, затем — на запад, потом — на север. Пройдя в деревню, поверни в горы на запад, а затем — на юг, до юго-западного угла карты. Прикончи там всех циклопов. Возвращайся в деревню и следуй на север. Там найдешь тюрь-



му. Поворачивай к северо-западному углу карты и снова прикончи всех циклопов. Возвращайся к тюрьме, разбей тюремные ворота (используй клавишу A для принудительной атаки). Введи свою армию в тюрьму, и пленники присоединятся к тебе. Возьми одного из новообретенных и направь его на юг. Наткнувшись на группу циклопов, возвращай пленника назад, к тюремным воротам, где и выгоднее всего принять бой с последней партией циклопов. Затем останется только довести пленников до того места, откуда ты начал игру.

15. Hydras Bog. Иди на северо-запад и убей гидру. Затем — дальше, к северо-западному углу карты, где и подберешь амулет. Теперь направляйся к середине восточной кромки карты. Разыщи там мертвое дерево и щелкни по нему амулетом. Миссия пройдена.

16. Trial II. Та же самая рубиловка в духе Trial I, только с более серьезным противником.

17. The Dragon Attacks. Всего-то и делов — прикончить дракона! Без комментариев. Только не забудь подобрать Dragon's Teeth, который выпадет из дракона.

18. Lava World. Сначала необходимо разрушить все столбы: два в северной части карты и два — в южной. Не пытайся прикончить всех скелетов — это невозможно, потому что все время появляются все новые и новые, точно так же было в Cyclops Lair, с тамошними циклопами. Так вот, после аннигиляции столбов отведи всю группу, кроме самого быстрого героя, к восточной кромке карты. Героя же направь к западной кромке карты, и пусть он возьмет кольцо изо рта черепа. Как только кольцо будет вынуто изо рта, оттуда потечет лава. Так что пусть герой «делает ноги», как можно быстрее бежит к Homah и отдает ей кольцо (щелкни кольцом по Homah).

19. Bone World. Цель миссии — выбраться из этого сумасшедшего мира, наводненного скелетами, перебить которых просто невозможно. Поэтому лучше всего проходить миссию быстро, не ввязываясь в крупные битвы. В этой миссии циклопы охраняют мосты. Если убить одного такого, то разрушится и охраняемый им мост. Используй эту особенность, только не перережь дорогу самому себе. А вообще тебе предстоит добраться до северной кромки карты, затем повернуть на запад и убить церберов. Подбирай амулет. Если у тебя есть Cloak of Hades (из миссии Ravine of the Undead), тебе достаточно войти в пещеру — и миссия пройдена. Если нет — верни амулет Аиду (к западу от того места, где ты начал игру).

20. Hammer and Forge. Направляйся на северо-восток

Халявные деньги

Начни новую игру, выбери двух любых героев и найми 5 мечников. Сохранись и выйди из игры. Открой сохраненку в любом редакторе (можно даже в текстовом, но лучше в Hex), найди строчку Swordsman и измени в ней параметры на следующие:

Recuit Cost = 01, Points = 01, Initial CP = 0, HP = 001, DR = 01, Evade = 01, BDMele1 = 10, Hit1 = 10, MaxHit = 01, MaxBD = 01.

После перезагрузки ты сможешь продать каждого мечника по 65000 золотых.

Совет: чтобы продать мечника, перебрось его назад на панель Purchase Units.

Таблица 2
Предметы

Предметы (одноразовые)	Цена в таверне	Что дает
Golden Apple	200	Яблоко восстанавливает часть здоровья
Ambrosia	500	Полностью вылечивает юнит
Horn of Plenty	5000	Лечит до 3 раз за миссию
Icon of Power	10000	Дает 1 god point
Icon of Restoration	3500	Восстанавливает до 5 потраченных god points
Panacea		Противоядие
Dragon's Teeth	5000	Вызывает 8 скелетов

к мосту. По пути ты увидишь такую большую коробку — это и есть наковальня. После моста поворачивай на восток. Поговори с циклопом, убей его и забери золото. Выдели одного разведчика и направь его дальше на север, ко второму мосту. Остальную армию верни к наковальне. Затем проведи разведчика чуть дальше на север, пока он не наткнется на циклопов, у одного из которых будет молоток. Замани всех к основной группе. Туда же подойдут еще два циклопа, дабы разрушить наковальню. Тебе останется только прикончить циклопов, взять молоток и вдарить им по наковальне.

21. Styx 1. Направляйся к южной кромке карты, затем поверни на восток. Поговори с тамошней NPC. Она обратится в группу гарпий — придется их убить. Иди к северному мосту острова и направляйся к северной кромке карты. Найди там ящичек и извлеки из него кубок. Используй кубок на Нереиде (в западной части карты). Направляйся к форту в северо-восточной части карты. Зайди в рот черепа, и миссия пройдена. К сожалению, в этой миссии есть ошибка, из-за которой набрать полный опыт в этом уровне невозможно. Разработчики обещают исправить этот баг в первом же патче.

22. Styx 2. Направляйся на восток к фонтану и щелкни по нему. Подбери пару выпавших из него Water of Lethe. Иди к зданию на север. В восточной части здания есть статуя, используй на ней Water of Lethe. Это позволит тебе переправиться через реку. Затем убей в здании гарпию и подбери часть цветка (mistletoe). Иди к северу от здания, затем — на восток; разбей ящик и извлеки из него еще одну часть цветка и меч. Иди дальше на восток и прикончи местных горгон вкупе с гарпией. Подбери третью часть цветка, выпавшую из гарпии. Разбей ящик и возьми последнюю часть цветка. Иди на юг. Используй Water of Lethe на Аяксе (NPC в восточной части карты). Иди дальше на юг до здания в юго-восточном углу карты. Отдай Чарону все четыре части цветка, и миссия пройдена.

23. Trial III. Ну что сказать? Trial II помнишь? Здесь то же самое, но покруче.

24. The Dragons Revenge. Убей дракона — всего лишь...

Найм героев

Achilles. Здесь надо действовать очень быстро. Быстренько на север: найди красного медведя и убей его. Затем так же быстро — в северо-западный угол карты. «Приклейся» к Ахиллесу — когда он дойдет до самого низа, миссия закончится. Если ты сделаешь все достаточно быстро, то спасешь большую часть жителей, что необходимо для успешного прохождения.

Arachne. Направляйся к южной кромке карты. По пути уничтожь большую группу пауков. Возле кромки ты найдешь ящик, который и создает пауков. Полагаю, ты догадался, что с этим надо кончать? Теперь направляйся на северо-восток, в середину карты, и уничтожь там еще одну группу пауков. Далее — на север и чуть на восток; уничтожь там третью группу. После этого в середине карты появится Арахна в сопровождении пауков. Замани Арахну в то место, откуда ты начал игру, и уровень закончится.

Atalanta. Направляйся на юго-восток. Достигнув кромки карты, поверни на восток. Убивай всех попадающихся на пути кентавров. Дойдя до юго-восточного угла, поверни

на север. Немного к северу от моста ты наткнешься на большую группу разбойников и кентавров. Убей их всех. Выдели парочку юнитов и пошли их назад, в юго-восточный угол карты: они должны прикончить несколько кентавров, которые появятся там. Тем временем двигай основную свою группу на запад вдоль северного берега реки, убивая всех встречных кентавров. Прочисти весь путь до западной кромки карты. Вскоре должна появиться Аталанта, и когда она достигнет северо-западного угла карты, миссия завершится.

Cadmus. Здесь тебе придется иметь дело с целой прорвой скелетов, так что стрелки не больно-то полезны в этой миссии. Стало быть, полагайся на грубую силу. Чтобы разделаться с врагом поодиночке, используй следующую тактику. Сначала прочеши всю местность, идя вдоль кромок карты. Сделав полный круг, сделай еще один внутри стен. К центру карты пока что не приближайся. Там находятся 3 столба, которые и требуется захватить. Постарайся выманить оттуда врага поодиночке и лишь потом захватывай столбы. Затем тебе придется их защитить, отбив несколько атак скелетов.

Electra. Иди на восток через долину, уничтожая попадающихся на пути разбойников. Затем поверни чуть на север, где найдешь горгону. Убей ее и подбери выпавшее из нее кольцо. Иди на запад в деревню. Немного южнее деревни имеется озеро со статуей на берегу. Щелкни кольцом по статуе. Статуя укажет на убийцу. Возвращайся в город и расправься с убийцей.

Hercules. Иди на север вдоль кромки карты. Ты наткнешься на саблезубых тигров. Убей их. Из одного из них выпадет «лапка» — подбери ее. Направляйся к центру карты и отдай «лапку» Геркулесу. Чтобы получить полный опыт, надо защитить всех пилигримов, что очень проблематично.

Hippolyta. Искомое знамя находится в середине западной части карты, оно окружено толпой амазонок. Прикончи всех амазонок, возьми знамя и верни его Homah. Чтобы получить полный опыт, надо прикончить главаря разбойников раньше, чем это сделают амазонки.

Icarus. Прикончи всех разбойников и орлов, только случайно не замочи и самого Икара. Для получения полного опыта тебе нужно защитить всех мирных жителей.

Orion. Тебе надо победить Ориона в охотничьем состязании, перебив больше зверья, чем он. Попутно ты наткнешься на алтарь, охраняемый группкой юнитов во главе с минотавром. Для получения полного опыта надо перебить всю охрану (для нападения на нее используй клавишу A — принудительная атака). Следи за здоровьем Ориона и в случае необходимости подкармливай его яблоками.

Perseus. Тебе следует охранять Персея, пока он будет обходить озеро. Иди на северо-восток, затем на север до озера. Ты увидишь NPC и фонтан. Поговори с NPC и подбери монетку, которую она тебе даст. Брось монетку в фонтан и подбери Water of Lethe. Продолжай двигаться на север, пока не увидишь Персея. Помоги ему расправиться с врагами, затем двигайся вокруг карты против часовой стрелки, убивая всех вражин. Вскоре (вблизи северной кромки карты), ты наткнешься на двух NPC со стражей. Убей стражу, но не трогай NPC. Когда подойдет Персей, используй на нем Water of Lethe.

BUG: Если ты ненароком убьешь копейщика возле Андромеды (он не враждебный), то игра глюкнется (Script Error). Так что не делай этого. :)

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Разработчик: **Cyberlore**
Издатель: **Microprose**
Выход: **апрель 2000 г.**
Жанр: **стратегия**
Требования: **P166, 32Mb (P233, 64Mb)**
Рейтинг: **8.8**

Слегка перекликается с Dungeon Keeper и совсем слегка — с The Sims, но это только технические аспекты. Сама идея «симулятора» еще ни разу не реализовывалась на PC таким образом.

Как оно устроено?

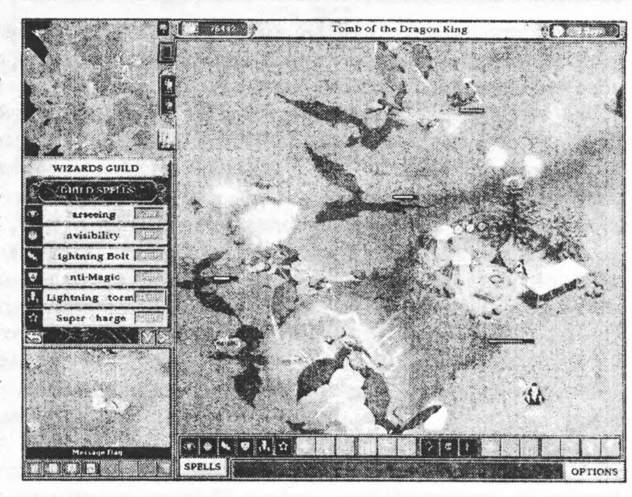
Majesty — необычная стратегия; грубо говоря, это помесь Warcraft с Settlers. Главная черта — ты не можешь никому приказывать: сходить туда-то, атаковать того-то, купить или подобрать то-то. Твои подданные делают (или не делают) это, исходя из собственного разумения. Часть подданных следует жестко установленной программе. Крестьяне выходят на строительство и ремонт зданий; сборщики налогов исправно обходят все здания, собирая золотишко, а стражники патрулируют твои владения. Единственное, что ты можешь здесь сделать, — это отметить некоторые здания, исключив их из ремонтного или налогового списка.

Все это, так сказать, мелкие сошки — серая безликая обслуга (да они и различаются только по номерам). Но есть и герои — собственно, это основа твоего боевого могущества. Герои вербуются в соответствующих зданиях и, как и положено героям, могут крутеть до безобразия, набираясь опыта (главным образом — в ходе боевых действий). Герои могут также покупать или подбирать артефакты, усиливая свою крутость, а самые смышленые — даже разучивать магические заклинания. (Не говоря уж о героях-магах, основное оружие которых — магия.) Ну, так вот: героев можно и нужно стимулировать, втыкая соответствующие флажки.

Для исследования территорий применяются Explore Flags. Скажем, хочется тебе узнать, что находится в дальнем углу карты. Тогда щелкай по дворцу, выбирай опцию REWARDS, назначай цену за Explore-флажок и втыкай его в нужное место. Только не думай, что все герои дружной толпой ринутся в указанное место. Во-первых, каждый из них имеет собственный норов, зависящий от типа героя. Так что первыми откликнутся на это предложение рейнджеры и гномы, любящие попутешествовать и открыть что-то еще неоткрытое. Во-вторых, скорость отклика будет зависеть от предложенной цены — чем она выше, тем быстрее (естественно).

Обычно герои немного с запозданием клюют на награду и подбираются к цели достаточно нестройной толпой — в последним случае магически ускорь задние ряды, чтобы подтянуть их к персонажам во главе отряда.

Attack Flags вешаются на вражеские здания и юниты, обозначая их как предпочтительные объекты атак. И скорость отклика здесь опять же зависит от предложенной цены и типа героя. Например, если ты повесил флаг на какую-то нечисть, то первыми отклик-



нутся паладины, питающие лютую ненависть к undead-тварям. Если же дело попахивает солидным кушем (к примеру, разграбление логова), то первыми прибегут жадные до наживы воры. Можно ставить и флаги с нулевым количеством денег, чтобы, во-первых отмечать на карте невидимых врагов (Daemonwood), а во-вторых, чтобы чуть-чуть простимулировать воинов и паладинов. Остальные герои на награду в ноль золотых не покупаются.

Второй рычаг в твоих руках — это строительство зданий: какие здания и в какой последовательности строить. (На самом деле, это первый и основной рычаг твоей игры.) Во-первых, все здания можно условно поделить на приносящие доход и укрепляющие боевую мощь, и здесь важно соблюдать баланс. Во-вторых, есть множество взаимоисключающих зданий: построив одни из них, ты автоматически лишаешься возможности строить другие. Кроме того, здания можно апгрейдить (максимум до третьего уровня) и проводить в них «исследования», дающие какие-нибудь предметы или заклинания. Например, рынок 2-го уровня дает больше золота, а после исследования Ring of Protection снабжает всех страждущих героев специальными защитными кольцами.

Третий рычаг — магические заклинания, поставляемые магическими гильдиями и храмами. Здесь ты сам можешь выбирать и кастовать заклинания. Например, взять Lightning и шарахнуть молнией особо надоедливого монстра; можно и усилить проходящего мимо героя или вскрыть неисследованный участок карты.

Экономика

В игре единственный ресурс — золото. Его не требуется добывать в каких-либо шахтах: в Majesty золото делается буквально из воздуха. То есть золото автоматически вырабатывается домами (house), рынками (marketplace), харчевнями (inn), торговыми постами (trading post) и королевскими садами (royal gardens). Однако это золото еще не твое — требуется, чтобы пришел сборщик налогов (tax collector), взял золото и отнес его в надежное место: во дворец (palace) или сторожевую башню (guardhouse). Так что если одно из перечисленных выше зданий будет разрушено, то плакали твои несобранные денежки. Если будет убит сборщик налогов — то же самое. Число сборщиков налогов зависит от уровня дворца: palace 1-го уровня поставляет одного сборщика, 2-го — два, 3-го — три. Если сборщик будет убит, то спустя некоторое время появится новый. Дополнительных сборщиков налогов могут давать фонтаны (fountain). Фонтаны, в свою очередь, появляются автоматически, если ты разбил королевский сад или воздвиг статую.

Однако это еще не все. Вспомним о наших бравых героях, каждый из которых обладает собственным кошельком. Кошелек героя постоянно пополняется в ходе его бравых действий: разграбил герой логово — получил денежки, убил монстра — присвоил его золотишко, нашел и открыл сундук — опять же прибыль. Помимо золота в логовах герой может обнаружить и новую броню или оружие (то есть получить к нему «плюсики»). Изредка попадаются артефакты вроде колечка с прибавлением 50 жизней подобравшему его герою.

Часть своей добычи герой относит в собственную гильдию или храм (откуда она собирается сборщиками налогов), а оставшуюся часть может расходовать по собственному

усмотрению, покупая ценные для себя вещи. К примеру, зашел бравый вояка в кузницу и купил улучшенные доспехи. Что получается? С одной стороны, герой усилил сам себя (без твоего вмешательства), с другой — оставил в кузнице свои денежки, которые вскоре перейдут на твой счет (когда туда заглянет сборщик налогов). Вот такой «круговорот денег в природе» получается. Так что считай, что кошелек твоего героя — это потенциально твой кошелек. Так что и денежки, назначаемые тобой за флажки, тоже не исчезают бесследно. Не забывай, что воры грабят денежки и из твоих зданий, так что не только ты получаешь с персонажей деньги, но они с тебя.

В заключение отметим особо дома и торговые посты. Дома строятся автоматически по мере роста твоего королевства. Торговые посты периодически «выплевывают» караваны, которые направляются к твоему ближайшему рынку. Чем выше уровень рынка, тем больше золота в караване. Если караван будет уничтожен, то плакали твои денежки. Основные поступления денег идут от рынков и торговых караванов. Так что ты понял, что нужно строить для получения здоровой экономики.

Здания

Дворец (Palace) — это сердце твоего королевства, ибо с разрушением дворца ты автоматически проигрываешь миссию. Поэтому немудрено, что в качестве «точки отсчета» взят именно дворец: с повышением его дворца тебе становятся доступны все новые и новые здания. Кроме того, усовершенствованный дворец поставляет больше крестьян, сборщиков налогов и стражников. Условия для апгрейда дворца весьма «божеские»: чтобы проапгрейдить дворец до 2-го уровня, тебе необходимо иметь 4 героя, а до 3-го уровня — 12 героев (и, разумеется, деньги на апгрейд).

Заметь, что возможность апгрейда зданий не зависит от уровня дворца. Так, например, кузницу можно проапгрейдить до последнего, третьего уровня, имея дворец 1-го уровня. Еще одна особенность Majesty — повторное строительство однотипного здания обходится дороже предыдущего. Причем цены взлетают буквально по экспоненте. Так что ты еще десять раз подумаешь, стоит ли тратить деньги на возведение третьей магической гильдии.

1-й уровень

Одним из первых зданий рекомендуется ставить кузницу (Blacksmith), поскольку она снижает на 5% стоимость постройки прочих зданий. В кузнице также можно проводить исследования, дающие амуницию, повышающую от +1 до +3 характеристики атаки и защиты. Тогда в кузницу будут забегать герои, покупать там нужные им щиты, мечи, дубинки и прочее и оставлять там свои денежки. Выгода двойная: герои усилят себя сами, а ты получишь вливания в свою казну.

Затем обычно строится рынок (Marketplace) — это основа экономики, о чем уже говорилось в предыдущем разделе. Отметим только, что рынки можно апгрейдить до 3-го уровня, и чем выше уровень рынка, тем больше он дает золота. Рынок даст еще больше золота, если объявить на нем «рыночный день» (жми на кнопку Market Day). Однако в этом случае рынок будет на некоторое время закрыт для героев, и они не смогут купить ценные «безделушки». А «безделушки» такие: на рынке 1-го уровня можно купить Healing Potions (частично восстанавливает здоровье), рынок 2-го уровня дает Ring of Protection (повышает защиту героев), а 3-го — Amulets of Teleportation (позволяет телепортироваться на короткие расстояния).

Для ранней защиты города рекомендуется ставить недорогие сторожевые башни (Guard House). Башни поставляют стражников: вояки они слабенькие, зато бесплатные (убьют одного — через некоторое время появится вместо него новый) и, по крайней мере, могут служить «пушечным мясом», отвлекая на себя удары монстров. Самостоятельно стражники могут справиться разве что с крысами и ратменами, выползающими из канализационных люков. Эти люки появляются автоматически по мере развития твоего города (плоды цивилизации, понимаешь ли), и уничтожить их невозможно. Так что воз-

ле каждого люка рекомендуется ставить по башне. Кроме того, очень полезно изучить в башне Auto Arrows — тогда она будет автоматически обстреливать любого находящегося рядом монстра. В башне 2-го уровня можно исследовать Veteran Guards, что немного усилит стражников. С другой стороны, такое усовершенствование башни обычно невыгодно: лучше за те же деньги построить еще одного «молодца».

Далее требуется строить гильдии, чтобы обзавестись наконец-то героями, которые и составляют основу твоих боевых сил. Здесь сразу же учти ограничение: каждая гильдия или храм может содержать не более 4-х героев. Хочешь получить больше героев того же типа — строй дополнительную гильдию, однако и цена каждой следующей гильдии (того же типа) будет возрастать. На первом уровне доступны 3 гильдии.

Warriors Guild. Эту гильдию необходимо строить почти всегда. Она дает воинов (warriors) — героев, специально приспособленных к рукопашным схваткам. Воины любят покупать амуницию в кузнице. Кроме того, в дальнейшем появится возможность нанимать именно в этой гильдии более крутых вояк в лице паладинов и warriors of discord. В гильдии есть весьма ценная кнопочка — Call to Arms. По этому приказу все воины мгновенно телепортируются к своей родной гильдии — очень полезно, если на твой город совершено внезапное нападение, а твои воины где-то в отлучке. Только учти, что «вызов на дом» стоит 500 монет.

Rangers Guild. Это почти то же, что must have гильдия. Только на каком этапе игры ее строить — это еще вопрос. Дело в том, что эта гильдия поставляет рейнджеров, любимое занятие которых — вскрывать неисследованные участки карты. С одной стороны, это, конечно, здорово — чем раньше ты вскроешь карту, тем лучше. С другой стороны — рейнджеры навлекают беду на свою же голову. Они часто натыкаются на монстров и, убегая от них, приводят врагов к твоему городу. На ранней стадии игры рейнджеры часто гибнут, но со своей ролью разведчиков справляются. Рейнджеры стреляют из луков и тем самым обеспечивают поддержку melee-героям. Кроме того, рейнджеры сажают лекарственную травку, которую затем собирают лекари для изготовления целительных снадобий. У гильдии имеется кнопочка Move Camp, с помощью которой можно перемещать лагерь на новое место. Казалось бы, это может быть полезно, но вот вынимать из своего кармана лишние 800 монет за такую услугу никак не хочется.

Rogues Guild. Воры — это на любителя. Вояки из них никудышные (стреляют из какого-то слабенького лука), зато быстро бегают и падки на наживу. Способны быстренько ограбить какое-нибудь логово или здание противника и «сделать ноги». Быстро откликаются на флажки. Но если это флаг-предложение прикончить какого-нибудь монстра, тогда воры гибнут первыми. С другой стороны, воры живучей рейнджеров, так как, в отличие от последних, всегда готовы ударить в опасной ситуации. Кроме того, воры способны быстренько вытрясти налоги и из твоего народа. Этой цели служит кнопка Extort. Ты мгновенно получишь весь налоговый сбор (не дожидаясь, пока сборщики налогов обойдут все здания), однако часть суммы воры заберут себе. В экстренных случаях это бывает полезно. В воровской гильдии 2-го уровня можно исследовать Poison и тем самым снабжать героев отравленным оружием (мелочь, а приятно). Преимущество воров в том, что они часто



откликаются на награду всем скопом, то есть на дело отправляется сразу три-четыре таких молодца. А несколько прокачанных воров — это очень-очень серьезная сила.

К зданиям первого уровня относятся также харчевни (Inn) и торговые посты (Trading Post). Однако их не рекомендуется строить на начальной стадии игры. Дело в том, что торговый пост можно поставить лишь на приличном удалении от рынка, значит, пост этот окажется за пределами твоей городской защиты. На более поздней стадии игры защитить пост (равно как и поставляемые им караваны) будет гораздо проще: во-первых, границы города сильно разрастутся, во-вторых, на карте уже будут доминировать твои герои. Харчевни же можно строить где угодно, но по самому назначению их стоит ставить где-то на отшибе, ведь цель харчевен — дать отдых героям, дабы те не тащились «с передовой» до своих родных гильдий. Харчевни полезно возводить рядом с торговым постом, чтобы герои оказались «под рукой», если внезапно он будет атакован. Кроме того, харчевня генерирует немного денег, а в торговом посту герои могут приобретать целительные снадобья.

2-й уровень

На втором уровне ты наконец-то получаешь доступ к магии. Wizards Guild дает тебе аж 6 заклинаний (по 2 на каждый уровень), которые ты можешь применять совершенно самостоятельно. Farseeing дает возможность вскрывать карту без помощи героев, а Lightning и Lightning Storm — развить врагов (остальные заклятия усиливают твоих героев). Только не спеши радоваться. Во-первых, радиус действия заклинаний ограничен некоторым расстоянием от гильдии. Во-вторых, развитие и применение магии требует существенных затрат. Для начала надо проапгрейдить гильдию 3 раза и «выучить» заклинания, что стоит весьма недешево. Но и каждое применение заклинания «влетает в копеечку». Например, один разряд Lightning Storm (мощная штука, ничего не скажешь) стоит 1600, что сравнимо с ценой гильдии или храма; на те же деньги можно нанять 2-4 героев. Так что без солидной экономической базы никак не обойтись, если ты решил сделать упор на магию.

Магические гильдии дают также героев-магов, которые применяют магию сами, не вытягивая денежки из твоего кармана. Здесь можно было бы воскликнуть «ура!» и с удвоенным усердием броситься возводить Wizards Guilds. Опять же не спеши. Во-первых, магу еще нужно учиться, то бишь набираться опыта. Ведь маг-новичок первого уровня способен усвоить только простейшие заклинания. Новоиспеченный маг весьма слаб и обладает хилым здоровьем, потому, чтобы поднабраться опыта, он должен кастовать свои заклинания из-за спин своих более дюжих коллег-героев. Так что ставка на «голую магию» опять же не пройдет: из десяти магов первого уровня до третьего-четвертого добирается в хорошем случае лишь половина. Если учитывать, что каждый колдун стоит 500 монет и даже прокачанные маги легко дохнут от защищенных от волшбы существ, то применять этих героев на поле боя стоит очень осторожно. Чаще пользуйся «невидимостью», и тогда твои маги станут заметно более живучими. Имеет смысл построить у магической башни несколько малополезных зданий, чтобы монстры не смогли сразу к ней подобраться. Пока твари будут крушить какую-нибудь статую, из башни соизволят выбраться маги и поджарят их на расстоянии.

В игре есть еще два «магических» здания, которые становятся доступны после постройки Wizards Guild. Wizards Tower расширяет радиус действия заклинаний магической гильдии: в ней доступны те же самые заклинания. Магическую башню можно также «заряжать» энергетическими сферами, которые будут обстреливать находящихся рядом врагов. Только зарядка обходится в 400 золотых и становится доступной лишь после того, как Wizards Guild достигла второго уровня. Сам факт наличия библиотеки (Library) снижает стоимость исследования заклинаний (на 5% за каждый уровень библиотеки). В библиотеках могут заниматься любые герои, повышая тем самым свою магическую сопротивляемость и улучшая интеллект. Герои-интеллектуалы (это не обязательно маги) могут усвоить в библиотеке 2-го уровня два весьма полезных заклинания: Power Shock

и Flame Shield. Маги же могут разучить еще два мощных боевых заклинания: Fire Blast и Meteor Storm.

На втором уровне ты также можешь ставить статуи (Statues), повышающие лояльность героев. Тогда герои будут живее откликаться на твои флажки-предложения. Кроме того, у статуй есть неожиданное применение в качестве приманки. Дело в том, что многие монстры испытывают прямо-таки лютую ненависть к произведениям искусства и атакуют в первую очередь именно статуи. Что же, очень хорошо! Построй возле статуи несколько баллист и/или сторожевых башен, и «место бойни изменить нельзя».

Но самое главное то, что на втором уровне ты получаешь возможность строить ряд храмов (Temples) и набрать там костяк героев, которые составят основу твоей армии. Кроме того, почти все храмы (кроме одного) дают дополнительные заклинания. Однако здесь тебе придется выбирать. Ведь храмы посвящаются определенным богам, конфликтующим друг с другом. Можно выбирать между грубой силой (Temple to Krolm), темной силой (Temple to Fervus, Temple to Krypta) и светлой силой (Temple to Dauros, Temple to Agrela). «Поставив» на одну силу, ты автоматически лишаешься возможности строить храмы двух других типов.

Грубая сила

Temple to Krolm. Дает варваров — превосходных бойцов с большой силой удара, одновременно орудующих обоими руками. Девиз простой — дешево и сердито. Варвары зачастую образуют «сладкие парочки» с рейнджерами, усиливая друг друга. Храм дает также мощный призыв Rage of Krolm — стоит он недешево, зато и воздействует сразу на всех героев (не только варваров). Rage of Krolm дает бонусы к боевым характеристикам и увеличивает скорость (правда, все это лишь временно). К сожалению, на этом все преимущества и заканчиваются. Храм не дает никаких заклинаний и несовместим не только с прочими храмами 2-го уровня, но и с храмами 3-го уровня. Ставить на грубую силу рекомендуется лишь в том случае, если ты решил быстренько покончить с врагом своеобразным «кавалерийским наскоком». Как уже понимаешь, имея варваров, ты будешь лишен любой магии, кроме как из волшебной башни, то есть лечение, воскрешение и прочие-прочие приятности будут тебе не доступны. Варвары еще тупы (в смысле, интеллекта не хватает!), а значит, почти не лечатся и не пользуются ценными вещичками. В общем, дешевые смертники-камикадзе. Большие потери, но быстрый рост в уровнях.

Темная сила

Temple to Fervus. Дает культистов — весьма хиленьких тварей самих по себе (как рукопашный бойцов). Но — внимание!!! — культисты обладают способностью переманивать зверье на свою сторону. Начинают они с паучков, но по мере накопления опыта приобретают способность «охмурять» даже грозных вервольфов. Так что культисты очень полезны в тех миссиях, где много дикого зверья. Кроме того, начиная с 3-го уровня культисты научаются маскироваться (невидимы для врага, пока не нападут сами), а с 7-го — превращаться в грозных медведей (hellbears), многократно повышая свои бойцовские качества. Культисты также сажают poison plants, из которых воры затем изготавливают отравленное оружие.

После постройки данного храма можно также нанимать warriors of discord (в Warriors Guild). «Воины разлада» ближе всего к варварам по типу героя: также обладают сокрушительной силой при хиленькой броне и защите. Немного слабее варваров, зато на определенном уровне приобретают «super strike» — способность мгновенно убить врага с одного удара. Как и варвары, чрезвычайно тупы, так что не надейся, что warrior of discord выучит в библиотеке какое-нибудь заклинание. Кроме того, у этих вояк очень низкая мораль, так что они очень слабо отзываются на призывы атаковать или разведать что-то; они — завсегдатаи притонов и игорных домов. Медленные воины, в отличие от варваров, в то же время они очень быстро набирают огромное количество жизней. WoD уровня восьмого-десятого с запасом жизней, приближающимся к сотне (или более), в одиночку способен вынести дракона.

Temple to Krypta. Дает жриц (priestess), судя по названию. Но на самом деле это настоящие некромантки, восстанавливающие свое здоровье и здоровье подопечных скелетов, нанося удары врагу. Постоянно окружают себя свитой скелетов. Конечно, скелеты — неважные бойцы, зато прекрасно отвлекают на себя удар врага, «развязывая руки» жрицам. После 7-го уровня жрицы-некромантки получают способность переманивать на свою сторону любую нечисть, даже вампиров. Жрицы-некромантки составляют костяк темной силы и однозначно «рулят» на тех картах, где много всякой нечисти. Temple of Krypta обладает также очень ценным заклинанием Reanimate, позволяющим воскресить любого падшего героя (да и вообще любой юнит — только ненароком не воскреси врага). Кстати, жрицы получают опыт за бои, проведенные скелетами. В целом, очень полезный тип героев, хотя бы из-за низкой смертности: они стоят от врага в безопасном отдалении, насылая тучи скелетов и поливая магией.

Светлая сила

Temple to Dauros. Дает монахов — отчаянных ребят, дерущихся голыми руками. Несмотря на отсутствие оружия, монахи весьма сильны благодаря солидной защите и, в первую очередь, благодаря способности Stone Skin. Монахи весьма сообразительны и запросто могут выучить в библиотеке парочку заклинаний. С другой стороны, убойная мощь у монахов небольшая, так как дерутся они руками, без использования всякого оружия. Лучше всего у них получается задержать врага и прикрыть стоящих у него за спиной магов и лучников.

Temple to Dauros также дает возможность нанимать паладинов (в Warriors Guild). Паладины — основы армии светлой силы. Прекрасные и стойкие вояки, вдобавок обладающие несколькими защитными заклинаниями. Хорошо переносят физический вред, но вот плохо сопротивляются магии. Также очень фанатично обхаживают карту в поисках зла: частенько уже с самого рождения атакуют темные (и не очень) замки без всякой за то награды.

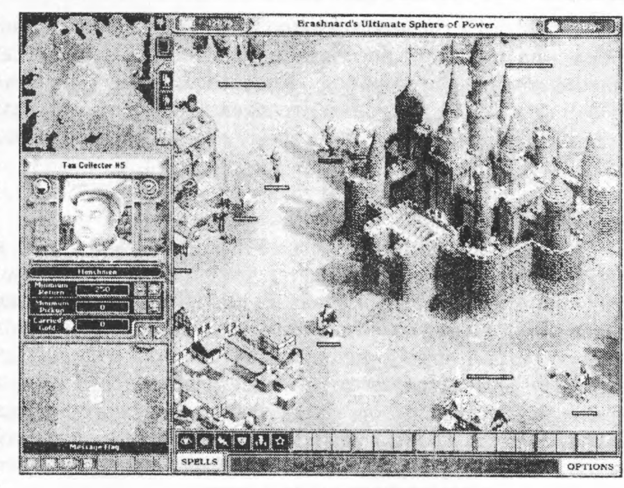
Temple to Agrela. Дает лекарей. Основное достоинство — сопровождает вояк, своевременно подлечивая их. Особенно крутая и почти непобедимая комбинация получается из прокачанного паладина и лекаря. Лекари — вояки никудышные, зато убить их не так-то просто. Во-первых, прокаченный лекарь может кастануть Aura of Peace и стать полностью неуязвимым на некоторое время. Но даже если лекаря и «убьют», то при знании Resurrection он тут же возродится в своем родном храме (и сделать это может столько раз, каков его уровень). В свободное от «работы» время лекари рассаживают целительную травку, из которой затем рейнджерами изготавливаются healing potions. У лекарей тоже существует параметр лояльности, и если он недостаточно высок, то есть шанс, что они будут лечить не только твоих героев, но и вражеских! К счастью, у лекарей не возникнет желания исцелять монстров (за исключением зачарованных, конечно!).

3-й уровень

Самая ценная постройка третьего уровня — это Fairgrounds, где можно устраивать различные турниры: по рукопашному бою, по стрельбе, по магии и по комбинированным парам. Выгода от проведения турнира многократная. Во-первых, участвуя в состязаниях, герои накапливают опыт без риска быть убитыми. Это особенно ценно для магов, основная проблема которых — выжить на начальном этапе развития. Во-вторых, герои платят за турниры денежки, которые исправно перекачиваются в твой карман. Так что это прекрасная «доилка» для тех героев, которые запаслись уже всем желанным (оружием, снадобьями и т. п.) и просто не знают, куда им девать деньги. В-третьих, герои не шляются где попало, а всегда у тебя под рукой. В случае необходимости (например, на город напали монстры) ты всегда можешь прекратить турниры и получить возле Fairgrounds кучку дюжих молодцов.

Обрати также внимание на Royal Gardens, несущие функцию, аналогичную турнирам: герои не ищут приключений на свою шею, а отдыхают в королевских садах. Причем дела-

ют это не без пользы для себя: на них может снизойти благодать в виде временного усиления (например, Aura of Peace делает героя полностью неуязвимым на некоторое время). Кроме того, королевские сады генерируют немного золота.



На 3-м уровне появляются также два антагонистических храма: храм Солнца (Temple to Helia) и храм Луны (Temple to Lunord). Эти храмы антагонистичны в том смысле, что, построив один из них, ты автоматически лишаешься возможности строить другой. Кроме того, оба храма несовместимы с Temple to Krolm (но совместимы с прочими храмами 2-го уровня). Только не думай, что храмы 3-го уровня дадут тебе супер-пупер-героев. Жрецы этих храмов столь же слабы здоровьем, как и маги, а обладают более худшим, чем маги, набором заклинаний. Единственное преимущество соляриев (из Temple to Helia) и адептов (из Temple to Lunord) — это как бы «домашние маги», предназначенные для защиты города. Солярии любят бдить в сторожевых башнях, а адепты — с бешеной скоростью патрулировать город. Солярии кажутся несколько более предпочтительными, потому что обладают двумя весьма ценными боевыми заклинаниями, тогда как оба заклятия адептов какие-то курьезные: Winged Feet только увеличивает скорость, а Wind Storm просто отбрасывает противника на некоторое расстояние, нанося небольшой урон (если толпа гоблинов окружила твоего мага, то, видимо, это единственное, кроме воскрешенья, что поможет сразу.......). Солярии и адепты становятся грозными защитниками, только если доживают до 7-10 уровня. В подавляющем большинстве миссий нет серьезной необходимости возводить храмы Луны или Солнца. В принципе, солярии — более мощные бойцы, они проигрывают адептам только в скорости, но зато имеют огненное боевое заклинание, применяемое в рукопашной.

Расовые вливания

Все постройки, перечисленные выше, относились к людской расе. Однако у тебя есть возможность привлечь любую из трех рас: гномов (gnome), дварфов (dwarf) или эльфов (elf). Эти расы антагонистичны: построив сооружения одной расы, ты автоматически лишаешься возможности возводить здания других рас.

Gnomes

Гномы — проворные искусные строители. Их хлебом не корми, дай только что-нибудь построить или починить. Благодаря гномам, все постройки возводятся очень быстро. Так что если ты решил взять резкий старт и наличность позволяет сделать это, то лучший выбор — гномы. Благо что жилище гномов — Gnome Hovel — можно возводить сразу же (то есть достаточно только иметь дворец первого уровня). Причем тебе надо раскошелиться только на одно жилище — два других гномы возведут сами и сразу же. В каждом жилище можно нанять по 3 гнома, а бригада из 9 гномов — очень ценная рабочая сила. Гномы набираются опыта не только в бою, но и просто при строительстве зданий. Однако вояки из них практически никакие — слабые и здоровьем, и боевыми качествами. Единственное «боевое применение» гномов — в качестве ремонтников: два гнома быстрее ремонтируют здание, чем один минотавр разрушает его. Гномы одни из первых откликаются на флажки-предложения и очень часто из-за этого гибнут. Послед-

ний недостаток гномов: это нечистоплотные твари, что может отпугнуть благородных героев типа паладинов бесплатно влиться в твое войско. Самое забавное, что у меня получалось делать гномов-убийц... Вначале они получают немного уровней на строительстве и ремонте, затем покупают отравленное оружие, кольца защиты и амулеты телепортации... Начинают носиться по всему городу и толпой убивать крыс и нежить. Прокачанный гном выносит монстра средней силы.

Dwarves

Дварфы — не менее искусные строители, чем гномы, да и в бою могут постоять за себя. Жилище дварфов — Dwarven Settlement — окружено четырьмя баллистами, автоматически открывающими огонь по приближающемуся неприятелю. Кроме того, дварфы дают возможность ставить и отдельные баллистические башни (Ballista Tower), что существенно укрепляет обороноспособность города. Однако дварфов можно привлечь далеко не сразу: для этого необходимо иметь дворец 2-го уровня и кузницу 3-го уровня. Дварфы — наилучший выбор, если тебе не требуется брать резкий старт и ожидается затяжной эндшпиль. Дварфы тоже набираются опыта в ходе строительства и так же живо, как и гномы, реагируют на флажки-предложения. Правда, есть у дварфов и недостатки: медленные они жутко и немного трусоваты.

Elves

Эльфы — твари весьма неоднозначные. Хитрые, ловкие и проворные, они еще поискуснее воров могут обчистить вражеское здание или логово и унести ноги. Очень точно стреляют из лука. Эльфов, жадных до наживы, влечет золото. Поэтому, чтобы привлечь эльфов, тебе необходимо иметь рынок и харчевню (плюс к тому проапгрейдить дворец до 2-го уровня) и построить Elven Bungalow. Эльфами движет золото, и они сами ускоряют его движение. Поэтому с появлением эльфов твои рынки начинают приносить ощутимо большую прибыль. Но эльфы — также рассадники порока. С их появлениям начинают автоматически возникать Elven Lounge — развлекательные салоны (или притоны, если угодно, хотя само здание выглядит очень красиво), где эльфы наряду с другими героями предаются всем видам порока, не делая ничего путного. Более того, Elven Lounge не приносят никакого дохода в виде налоговых сборов. Если же у тебя имеется еще и воровская гильдия, тогда ожидай более худшего: рано или поздно появится игорный дом (Gambling Hall). Эта зараза еще похуже развлекательного салона, ибо там герои не только попусту тратят свое время, но также и предаются азартным играм. Сказанное означает, что азартный герой может попросту спустить там свои денежки, и они будут безвозвратно потеряны для тебя, так как игорный дом тоже не облагается налогом. Вот такая петрушка получается. По сути, единственный бонус эльфов — увеличение прибыли рынков. Но не лучше ли просто поставить лишний рынок, а вместо эльфов привлечь к себе трудолюбивых гномов или дварфов? С другой стороны, в игре в казино есть и свои плюсы. Ты сам можешь легко выиграть крупную сумму золота. Все просто. Ставишь ставку на тысячу, сохраняешься, кидаешь кубик и смотришь результат. Если выиграл, то снова сохраняешься и играешь дальше, а если проиграл — то загружаешь игру и повторяешь попытку.

Монстры

Первые монстры, с которыми ты столкнешься, это гигантские крысы и ратмены, которые будут выползать из канализационных люков. Эти люки неизбежно появляются по мере роста твоего города. Люки невозможно уничтожить. Собственно, крысы и ратмены — твари слабенькие, зато назойливые и могут запросто загрызть безоружных сборщиков налогов и крестьян. Чтобы обезопасить себя от этой напасти, строй возле люков сторожевые башни и баллисты.

Другой неразрушимый генератор монстров — это кладбище, которое автоматически появляется на окраине города, если число твоих павших героев достигнет дюжины.

Таблица1
Магия

Заклинание	Где исследуется	Цена	Как действует
Farseeing	Wizards Guild 1	200	Вскрывает участок карты
Invisibility	Wizards Guild 1	400	Делают юнит на время невидимым
Lightning Bolt	Wizards Guild 2	400	Наносит удар молнией
Anti-Magic Shield	Wizards Guild 2	500	Дает временную защиту от магии
Lightning Storm	Wizards Guild 3	1600	Гроза бьет по площади некоторое время
Supercharge	Wizards Guild 3	500	Заряжает башню магическими зарядами
Healing	Temple to Agrela 1	200	Лечит
Blessing	Temple to Agrela 2	100	Повышает атаку и защиту героев
Resurrection	Temple to Agrela 3	1500	Воскрешает павший юнит
Stone Skin	Temple to Dauros 1	200	Повышает защиту
Vigilance	Temple to Dauros 2	800	Повышает защиту и укрепляет волю (ускоряет)
Petrify	Temple to Dauros 3	1500	Превращает на время в камень
Healing	Temple to Fervus 1	400	Лечит
Illusionary Hero	Temple to Fervus 2	500	Создает двойник героя
Vines	Temple to Fervus 3	1000	Опутывает жертву корнями
Wither	Temple to Krypta 1	300	Существенно снижает силу и скорость юнита
Animate Bones	Temple to Krypta 2	800	Кастует скелет
Reanimate	Temple to Krypta 3	2000	Воскрешает павший юнит
Fire Strike	Temple to Helia 1	350	Точечный удар огнем
Sun Scortch	Temple to Helia 2	1200	Вспышка, бьющая по площади
Winged Feet	Temple to Lunord 1	400	Многократно повышает скорость юнита
Wind Storm	Temple to Lunord 2	1000	Отбрасывает в сторону, нанося урон

Из кладбища периодически выползают зомби и скелеты, наводя ужас на безоружных жителей. Зомби и скелеты — тоже не ахти какие опасные, зато назойливые твари. Способ борьбы с ними тот же — строй возле кладбищ сторожевые башни и баллисты. Впрочем, если ты принял сторону темной силы, то кладбища могут даже превратиться в источник пополнения твоей армии, ведь жрицы-некромантки способны переманивать нечисть на свою сторону.

Прочие монстры либо привлекаются определенными зданиями (возникая как бы из ниоткуда, как, например, тролль внезапно появляется возле рынка), либо постоянно генерируются логовами и зловещими замками. Чем раньше ты найдешь и разрушишь такие «генераторы», тем, естественнее, лучше. Учти, что каждый монстр обладает своими повадками и особенностями. К примеру, големы и минотавры любят крушить здания, тролли регенерируют, а вампиры восстанавливают свое здоровье, нанося удары противнику.

Дикое зверье и в особенности медведи обычно сторонятся поселений, но яростно нападают на героя, вторгшегося в их лесные владения. Самый лучший герой для борьбы со зверьем — культист, поскольку он может переманивать диких лесных тварей на свою сторону.

Много неприятностей доставляют Daemonwoods — мощные твари, маскирующиеся под обычные деревья. (Кроме того, они не видны на мини-карте.) Evil Oculus (глазки) — коварные противники, так как обладают специальной атакой, и если герой будет убит в ходе такой атаки, то его уже невозможно будет воскресить. Берегись парализации, насылаемой глазками, — это очень неприятно! Но самые большие неприятности доставляют, пожалуй, фантомы, так как кастуют массу наступательных заклинаний, а сами почти на 100% устойчивы против твоих заклинаний. Имеются и драконы, летающие и огнеды-

Таблица2
Здания общего типа

Здание	Уровни	Что требуется	Что дает	Магия/ Технология	Что еще?
Palace	1, 2, 3	0, 4, 12 героев	2, 4, 6 peasants; 1, 2, 3 tax collectors; 0, 1, 2 guards	-	
Guard House	1, 2	Palace	городскую стражу	1: Auto-fire Arrows, 2: Veteran Guard	
Blacksmith	1, 2, 3	Palace	оружие и защиту	+1, +2, +3 Armor; +1, +2, +3 Weapon	уменьшает цену построек на 5%
Marketplace	1, 2, 3	Palace	золото	1: Market Day, Healing Potions; 2: Ring of Protection	
Trading Post	1	Palace	караваны	Healing Potions	
Inn	1	Palace	немного золота	-	лечит героев
Warriors Guild	1	Palace	4 Warriors, Paladins, Warriors of Discord	Call to Arms	
Rangers Guild	1	Palace	4 Rangers	Move Camp	
Rogues Guild	1, 2	Palace	4 Rogues	1: Extort; 2: Poison weapons	
Wizards Guild	1, 2, 3	Palace 2	4 Wizards	1: Farseeing, Invisibility; 2: Lightning Bolt, Anti-Magic Shield; 3: Lightning Storm, Supercharge	+1, +2, +3 Armor; +1, +2, +3 Weapon
Wizards Tower	1	Wizards Guild	расширяет диапазон Wizards Guild	дублируют Wizards Guild	пуляются энергетическими сферами
Library	1, 2	Wizards Guild	повышает магические навыки героев	1: Blast Spell; 2: Meteor Storm, Power Shock, Flame Shield	уменьшает цену исследований на 5%
Statues	1	Palace 2	повышает лояльность героев	-	
Royal Gardens	1	Palace 3	немного золота; временное усиление героев	-	
Fairgrounds	1	Palace 3	герои могут тренироваться	Tournaments	

шащие. Живучие твари, они легко убивают лучников и магов, опасаясь только прокачанных воинов и скелетов.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Beginner

The Bell, the Book and the Castle

Это тренировочная миссия, с которой рекомендуется начать игру. Здесь тебе не дадут развернуться в смысле строительства, зато и монстры будут слабенькие. Первым делом построй Gnome Hovel, дабы обзавестись трудолюбивыми гномами. Затем строй ры-

нок, апгрейдь его, равно как и кузницу. Для защиты на первое время хватит сторожевых башен — поставь еще парочку. Произведи четырех воров, что даст тебе возможность сделать апгрейд дворца. Чтобы усилить экономику, построй второй рынок. Теперь самое время нарастить боевую мощь. Поскольку Warriors и Mages в этой миссии тебе не доступны, то проще всего сделать ставку на грубую силу. А потому строй Temple to Krolm и набирай четырех варваров. Добавь к ним к четырех рейнджеров из Rangers Guild. Варвары и рейнджеры образуют «сладкие парочки», прекрасно дополняющие друг друга. Этих сил тебе за глаза хватит, чтобы разгромить все три потайных места и вернуть пропавшие артефакты.

The Forsaken Land

Эта миссия даже попроще тренировочной, несмотря на более жесткие ограничения. Для разгрома Evil Castle достаточно 8 воинов из Warriors Guild. Карту, как обычно, вскроют рейнджеры.

Barren Waste

Простая миссия, цель которой — построить Fairgrounds. Для этого необходим дворец третьего уровня, так что без солидной экономической базы тут не обойтись. Экономику тебе обеспечат два проапгрейженных рынка. Когда усовершенствуешь дворец, окажется, что предварительно требуется разрушить Dark Castle. Нет проблем! Ибо монстры в этой миссии весьма хиленькие и элементарно бьются любыми героями из храмов второго уровня.

The Wizard's Curse

Какой-то хулиган (твой подданный) спер книгу заклинаний у твоего соседа — могучего мага. Требуется либо вернуть книгу, либо прикончить мага. Развитие достаточно стандартное: сначала сильная экономика, затем — мощная армия. Только по части армии тебе не дадут разогнаться, так как культовые здания 2-го уровня и башня мага недоступны. Придется опять сделать ставку на простых воинов при поддержке рейнджеров. (Можно также заиметь соляриев или адептов, но проку от них немного.) По ходу игры твои герои будут приводить в замок всех хулиганов. Когда приведут последнего, выяснится, что самый главный хулиган (сперший книгу) все-таки умудрился выучить одно заклинание, и теперь его охраняют несколько вервольфов. Как только прикончишь всех верфольфов, так миссия и закончится. Второй же путь — убить мага, прокачанного до 20-го уровня, — практически нереален.

Rescue the Prince

Здесь требуется найти и разрушить тюрьму (Tower Prison), в которой заточен принц. А загвоздка в том, что недоступна Rangers Guild, стало быть, ты не можешь вскрыть карту с помощью рейнджеров. Но это не беда: для разведывания местности можно использовать заклинание fareseeing, поставляемое магическими гильдиями и башнями. Тебе придется построить еще несколько Magic Guild и Magic Towers и, по возможности, проапгрейдить их для увеличения радиуса действия. Кстати, для разрушения тюрьмы можно применять боевую магию.

Advanced

Elven Treachery

Вай-вай-вай! Эльфы похитили наследного принца и требуют за него выкуп! Можно либо подчиниться их требованиям и за 30 дней скопить сумму в 50000 золотых, либо за то же время стереть эльфов с лица земли, перебив всех их героев и разрушив все их здания. Мы, как бравые вояки, пойдем вторым путем (хотя и первый путь вполне реален). Поскольку в этой миссии поджимает время, то сразу же сделай ставку на работящих гномов, которые позволят быстренько возводить здания. Поначалу не высовывайся, стара-

Таблица3
Культовые здания

Здание	Уровни	Что требуется	Несовместимость	Что дает	Магия/ Призыв
Temple to Krolm	1	Palace 2	любой другой храм	4 Barbarians	Rage of Krolm
Temple to Agrela	1, 2, 3	Palace 2	Fervus, Krypta, Krolm	4 Healers	1: Healing, 2: Blessing, 3: Resurrection
Temple to Dauros	1, 2, 3	Palace 2	Fervus, Krypta, Krolm	4 Monks	1: Stone Skin, 2: Vigilance, 3: Petrify
Temple to Fervus	1, 2, 3	Palace 2	Agrela, Dauros, Krolm	4 Cultists	1: Healing, 2: Illusionary Hero, 3: Vines
Temple to Krypta	1, 2, 3	Palace 2	Agrela, Dauros, Krolm	4 Priestesses	1: Wither, 2: Animate Bones, 3: Reanimate
Temple to Helia	1, 2	Palace 3	Lunord, Krolm	4 Solari	1: Fire Strike, 2: Sun Scorch
Temple to Lunord	1, 2	Palace 3	Helia, Krolm	4 Adepts	1: Winged Feet, 2: Wind Storm

ясь защитить свой город с помощью воинов из Warriors Guid и стражников из Guardhouses. Самое главное — к 15-му дню создать стабильную экономику с двумя полностью проапгрейженными рынками и дворцом 3-го уровня. А теперь можно и повеселиться: строй храмы Agrela и Dauros, клепай паладинов — основную ударную силу — и давай им в придачу лекарей. Чтобы быстро открыть карту, используй рейнджеров из Rangers Guild. Как только обнаружил вражеское здание — втыкай в него Attack Flag. Остались неисследованные уголки — ставь Explore Flag. Под конец назначай крупные суммы и за вражьих героев. Магия в этой миссии ни к чему — лучше не траться на нее.

Free The Slaves

Довольно простая миссия, без сюрпризов. Тебя никто не подгоняет, так что спокойно развейся, затем разведай все четыре Slave Pits и уничтожь их. После этого подвалит страшное трехголовое чудище Url-Shekk, с которым твои прокачанные герои справятся без труда. Url-Shekk не так уж и страшен и никакой магией не обладает, разве что дышит огнем на манер драконов.

A Deal with Demon

Требуется накопить 100000 за 40 дней — других вариантов нет. Для начала надо быстренько разобраться с противником, благо у тебя уже есть отстроенные Warriors Guild и Temple to Krypta. Так что сразу же набери 4 жрицы и 4 воина, которые начнут разбираться с монстрами. Сразу же можно построить Rangers Guild, дабы рейнджеры поскорее вскрыли карту. Тебе надо обнаружить и уничтожить Dark Castle, Evil Castle, 3 Rogue Guilds и несколько логов. И сделать это желательно за 15-20 дней. За это время надо также отстроить хотя бы один рынок и проапгрейдить дворец до 3-го уровня. Никакие башни и прочие гильдии не строй — сил жриц при поддержке воинов будет вполне достаточно (разве что можно сделать несколько апгрейдов в кузнице и в уже существующих башнях). Как только с монстрами будет покончено, бросай все ресурсы на экономику. Построй 3-4 Trading Posts и столько же Marketplaces и проапгрейдь рынки до максимального уровня. Построй также Royal Garden, который будет приносить дополнительное зо-

лото за счет сбора редких трав. Поставь и пару статуй — благодаря этому появится несколько фонтанов, дающих по лишнему сборщику налогов. Затем, гм, останется только ждать, когда наберутся заветные 100000... Самый простой способ набрать такую огромную сумму денег за такой короткий период времени — это схитрить. Делаем по уже упомянутому рецепту: сохраняемся, играем в казино и за пару дней получаем хоть 100 тысяч, хоть 200 — хватило бы твоего терпения. Есть три типа ставок: ставя на синюю, ты выигрываешь в двойном размере, на красную — в пятикратном, на золотую — в двадцатикратном. Я советую выбрать красную ставку, она выпадает не так уж и редко.

Quest for the Magic Ring

Цель миссии — найти похищенное кольцо. Ты начинаешь игру в союзе с другим королевством, так что вам не составит никакого труда совместными усилиями разгромить все логова монстров. Рано или поздно ты обнаружишь Hidden Ring Site, где и спрятано кольцо. Только не спеши назначать кругленькую сумму за разрушение этого места. Сначала убедись, что у тебя имеется приличная армия из двух десятков героев. Дело в том, что после разрушения сайта ты автоматически окажешься в состоянии войны с бывшим союзным королевством. Кроме того, подвалит толпа фантомов. Однако твоя задача — не перебить всех, а доставить кольцо в нужное место, во вторую Hidden Ring Site. Так что поставь на него Explore Flag и дожидайся, пока твой герой с кольцом не соизволит туда явиться. Если же кольцо подобрал бывший союзник, тогда придется методически истреблять вражеских героев, следя за тем, не обронит ли кто из них кольцо. Попутно придется сровнять с землей и вражеское королевство.

Quest for the Holy Chalice

Цель — найти святой кубок за 30 дней. В этой миссии три особенности. Во-первых, ты не можешь строить рынки, так что придется довольствоваться только тем, что у тебя есть. Зато уже построено два Trading Post, и твоя задача — защитить отправляющиеся оттуда караваны. Во-вторых, логова монстров разрушаются временно — спустя некоторое время они восстанавливаются. В-третьих, что замечательно, паладины тебе доступны сразу же (так как уже есть Temple to Dauros). Последовательность действий такая. Апгрейдь рынок, строй Gnome Hovel, набирай гномов. Ставь Warriors Guild, найми 4 паладина. Строй кузницу и гони в ней максимум апгрейдов. Затем — Ranger Guild, и пусть рейнджеры вскрывают карту. Попутно можно поставить парочку сторожевых башен возле люков. Проапгрейдь дворец. Под занавес построй еще одну Warriors Guild и еще 4 паладина (если не хватает золота, можешь подождать — паладины присоединятся сами задаром). Уничтожь логова, попадающиеся на пути следования караванов (неважно, что они восстановятся — все же передышка, да и паладины получат опыт). Как только обнаружится Hidden Chalice Site, назначай крупное вознаграждение. Сайт будут охранять дюжие монстры, так что здесь не обойтись без 4-6 паладинов, прокачанных хотя бы до 5 уровня. Миссию вполне по силам завершить за 15 ходов.

Hold off the Goblin Hords

Цель — уничтожить все постройки гоблинов. Самое главное — сдержать натиск гоблинов в первые минуты игры. Дальше будет легче. Сразу же найми двух воинов в уже имеющейся Warriors Guild. Тут же начни строить вторую гильдию и проапгрейдь имеющиеся башни. Теперь обрати внима-

Как избавиться от порока?

Предположим, ты все же решил привлечь эльфов, но не хочешь, чтобы твои герои просиживали свои штаны (и проигрывали их) в Elven Lounge и Gambling Hall. Выход очень простой — эти здания надо уничтожить. Как? Просто исключи их из ремонтного списка и дожидайся, пока забредшие монстры не разрушат их. (Эти здания не появятся снова, если ты не построишь новый Elven Bungalow.) Хочешь ускорить процесс — сам уничтожь эти здания с помощью магии.

Таблица4
Расовые здания

Здание	Что требуется	Что дает	Что еще?
Gnome Hovel	Palace 1	3 Gnomes	
Elven Bungalow	Palace 2 + Inn + Marketplace	2 Elves	увеличивает доход рынков
Dwarven Settlement	Palace 2 + Blacksmith 3	3 Dwarves	пуляется стрелами
Ballista Tower	Dwarven Settlement	защиту	просто мощная баллиста

ние: в отдалении от твоего города имеются еще харчевня и Rangers Guild. Первым делом выключи оба здания из списка сборщиков налогов (дабы они не тащились в такую даль). Натренируй всех четырех рейнджеров и четырех воинов во второй гильдии, что даст тебе возможность проапгрейдить и дворец. Теперь требуется усилить твоих героев. Так что строй кузницу и гони в ней апгрейды. К этому времени вокруг твоего дворца станет относительно спокойно, так что построй рынок (а лучше два) и усовершенствуй его. Дальше можешь действовать как угодно. Главное — как только заметишь постройку гоблинов, сразу же назначай за нее кругленькую сумму (скажем, 1000 золотых), потому что гоблины плодятся в несметных количествах.

Quest for the Crown

Твоя задача — найти, разгромить замок Crown Site и изъять из него особую корону, охраняемой полчищами патрулирующих местность минотавров. Ребята они мощные, особенно опасны в больших количествах. Вначале придется немного притормозить скорость игры и как можно быстрее модернизировать гильдию волшебников со второго до третьего уровня. Теперь требуется сразу заказать во всех трех гильдиях по герою и заложить новый храм, желательно Крипты. Через мгновенья минотавры пойдут в атаку: ожидайте две группы по пять-шесть штук в каждый, причем с двух противоположных сторон. Прицельно вдарь по каждому отряду по Lightning Storm, оно стопудово убьет даже таких толстяков, как минотавры: самое мощное боевое заклятье, как-никак! Дальше строй в каждой гильдии по максимуму героев и потихоньку достраивай эльфов в новонайденных поселениях на карте. Учти, что лучники и маги против минотавров без поддержки малоэффективны и делай упор на сопровождение в виде воинов. Опасайся визита Evil Oculus, но если он придет, воспользуйся магическим щитом Anti-magic Shield. Дальше осваивай неторопливо карту и разрушай искомый замок.

Expert
Tomb of the Dragon King

В этой миссии тебе придется воевать с драконами. Драконы начнут атаковать почти сразу же, но у тебя уже есть несколько гильдий. Сделай ставку на жриц — они кастуют скелетов, которые служат «пушечным мясом» для драконов, в то время как сами жрицы бьют их своими заклинаниями. Итак, сразу же наклепай 4 жрицы. А пока они будут производиться, поставь кузницу с дальним прицелом на дварфов. Затем строй рынок и апгрейдь его. Как только будут готовы все 4 жрицы, усовершенствуй дворец. Сейчас у тебя самый трудный период — драконы наседают, защитников мало, но нужно укреплять экономику. Скрипя зубами, строй второй рынок и также апгрейдь его. Попутно совершенствуй кузницу. Затем строй второй Temple to Krypta и создай еще 4 жриц — станет чуть полегче. После этого надо проапгрейдить замок, для чего требуется еще 4 героя. Построй самую дешевую гильдию и набери недостающих героев. Окончательно усовершенствуй замок и кузницу, и можешь наконец-то заиметь Dwarven Settlement. Понатыкав башен дварфов, ты обеспечишь надежную охрану своего города. Тут можно расслабиться. Дальнейшее — дело техники. Теперь, если угодно, можно и магию разучить, и магов понабрать — на собственный вкус. Осталось только найти и разгромить три ло-

гова. Тогда откроется местоположение искомого Tomb of the Dragon King. Попутно подвалят 5 драконов, но для тебя это уже «семечки». Уничтожив драконов, сноси Tomb, и миссия пройдена.

The Dark Forest

С самого начала игры тебе не доступна ни одна гильдия, так что придется довольствоваться только Warriors Guild с четырьмя воинами. Развивая экономику, поставь штуки 3 сторожевых башни — пока что хватит. Построй и проапгрейдь два рынка и усовершенствуй дворец. Не забудь и про кузницу. Теперь тебе надо исследовать окрестности, но воины не очень-то охотно на это идут. Поэтому для повышения лояльности поставь несколько статуй. Цель прочесывания окрестностей — найти Temple to Fervus, после чего тебе станут доступны все храмы и гильдии. Сразу же наклепай 4 культистов — они как раз очень кстати в этой миссии, где полно всякого зверья (культисты будут их «перевербовывать»). К этому времени у тебя будет куча денег, так что тут же строй Temple to Krypta, Dwaven Settlement и обнеси свой город баллистическим башнями, покуда вскоре попрут големы (хорошо хоть поодиночке). Ballista Towers будут отвлекать на себя внимание големов, а остальные герои — долбить их. Тем временем построй недостающие гильдии и сделай упор на магию. Укрепи «баллистическую» защиту сетью магических башен. Построй Faigrounds, и пусть маги крутеют там. Уничтожай всяческие логова и замки по мере их обнаружения. Завершающим штрихом будет разгром Witch King Tower, после чего все зверье из окрестных лесов ринется атаковать твой город. Вот здесь тебе и пригодится сеть магических башен — помогай своим героям «вручную». После этой атаки подрулит и сам Witch King («толстая» тварь, кастующая зверье и обладающая набором наступательных заклинаний). Убей его, и миссия закончена.

Brashnard's Ultimate Sphere of Power

Цель миссии — собрать все 7 частей артефакта. Для этого надо найти и разгромить 7 мест, в которых запрятаны данные части. Дело осложняется тем, что на месте каждого такого разгрома будут появляться грозные монстры типа големов (один раз пожалует даже циклоп). В этой миссии придется сделать ставку на грубую силу, так как изначально у тебя имеются два Temple to Krolm. Так что не мешкая производи 8 варваров — враг не замедлит явиться. Дай им в поддержку рейнджеров из Rangers Guild. Далее надо обеспечить солидную экономику и попутно завлечь дварфов, чтобы иметь возможность ставить их мощные баллистические башни. Затем строй Wizards Guild и 2-3 Wizards Towers, чтобы жечь молниями «толстых» тварей, которые будут подваливать к городу. Вот после этого можно вплотную заняться целью миссии. Не забывай стимулировать своих героев с помощью Rage of Krolm.

Sly the Mighty Dragon

Тяжелая миссия, в которой надо действовать очень быстро, так что напряжение не отпустит тебя до самого конца. Цель миссии — убить голубого двухголового дракона по имени Vendral. Только вот незадача: дракон НЕУЯЗВИМ до тех пор, пока ты не разыщешь специальный магический меч. Меч спрятан в Hidden Sword Site, а это местечко еще нужно обнаружить. Дело усугубляется тем, что на карте множество логов, а ты вообще лишен возможности строить гильдии и храмы. Более того, голубой дракоша явится в самом начале миссии и начнет бесчинствовать вокруг твоего замка. У тебя же в самом начале будет только Temple to Helia. Единственная надежда (и способ прохождения миссии) — разыскать дружественные здания, которые присоединятся к тебе. Так что сразу же произведи четырех соляриев и утыкай всю карту Explore-флажками, назначив за каждый скромную

Easter Egg

Попросту говоря, прикол. Выбери любого героя и, зажав Shift, нажми на клавишу «. В ответ ты услышишь забавную реплику типа «Now, where did I put my pants?».

Таблица5
Постройки, возникающие автоматически

Постройка	Условия появления	Что дает	Что еще?
Houses	по мере роста города	налоги	
Sewer Entrance	по мере роста города	выползают крысы и ратмены	невозможно уничтожить
Graveyards	12-15 павших героев	выползают скелеты и зомби	невозможно уничтожить
Fountain	Statue или Royal Garden	дополнительных сборщиков налогов	-
Gazebo	Royal Garden	позволяет героям отдохнуть	-
Elven Lounge	Elven Bungalow	заманивает героев, тратя их время	не дают налогов
Gambling Hall	Elven Bungalow + Rogues Guild	заманивает героев, тратя их время	не дают налогов

сумму в 100-200 золотых. Тебе жизненно важно побыстрее разыскать все храмы и гильдии: Temple to Lunord, Temple to Agrela, Rogue Guild, Warriors Guild, Wizards Guild и Dwarven Settlement. В каждом из этих зданий уже отыщется прокачанный герой 20-30 уровня! Как только обнаружишь Hidden Sword Site, назначай за него приличную сумму, дабы поскорее обрести заветный меч. Тем временем ничего не строй и не апгрейдь — это пустая трата времени и сил. Хотя имеет смысл только изучить на рынках Market Day и все время устраивать рыночный день. Для быстрого сбора налогов используй кнопочку Extort на воровской гильдии. Как только получишь заветный меч, так дварфы отдублируют его и раздадут дубли всем героям. Всем скопом герои без труда прикончат дракошу.

P.S. Даже не пытайся предварительно разобраться с прочими монстрами, разрушив их логово, — дело это практически нереальное.

Vegeance of the Liche Queen

Тяжелая миссия. Тебе придется иметь дело с толпами нечисти (особенно достанут вампиры), а строить Temple to Krypta ты не можешь (то бишь не можешь заполучить некромантов, которые так лихо управляются с нечистью). Более того, недоступны также кузница, воровская гильдия и Dwarven Settlement. Зато три последние здания можно разыскать на карте. Итак, действуй в темпе по следующему плану: Gnome Hovel, 4 лекаря, 9 гномов, рынок, апгрейд замка, еще один рынок и апгрейды рынков. К этому времени твои лекари уже должны разыскать Dwarven Settlement. Это критично. Если не успел, лучше переиграй миссию. (Можно даже рестартануть, ибо при каждом рестарте объекты разбрасываются случайным образом; возможно, на этот раз тебе повезет больше.) Произведи дварфов и сразу же обноси город баллистическим башнями, ибо в этот момент пойдет первая солидная волна нечисти. Главное — выдержать эту волну. Затем будет чуть полегче. Постарайся разыскать кузницу, проапгрейдить и защитить ее. Воровская гильдия весьма сгодится для мгновенного сбора налогов. Прикинь: возможно, некоторые здания лучше вообще удалить из ремонтного и налогового списков. Постепенно раскрывай карту и уничтожай логова. Наткнешься на замок Королевы Личей — пока что не трогай, так как тебе еще надо подготовиться ко встрече с Королевой. Королева обладает внушительным набором наступательных заклинаний и магическим сопротивлением в 95%, так что и не надейся уничтожить ее с помощью магии или обычных героев, расправляющихся с вампирами. Сделай ставку на паладинов — тебе понадобится штук 6-8 этих благородных рыцарей, прокачанных до 12-15 уровня. Но магия тебе тоже сгодится — чтобы гасить скелетов, кастуемых Королевой. Рекомендуется построить Fairgrounds, как следует «прокрутить» героев и лишь затем идти на замок и вступить в финальную схватку с Королевой.

The Fertile Plain

Просто куча денег и ни одной построенной гильдии — размах для творчества. Сразу строим как можно ближе к главному замку волшебную гильдию, затем уже сооружаем остальные: воинскую, рейнджеров и две жреческие — Fervus и Krypta. В процессе всех построек модернизируем магическую гильдию до третьего уровня, а затем и замок. Уф-ф! Как только настанет третий день, с севера хлынут две толпы гоблинов: убиваем их двумя Lightning Storm.

В 6-й день жди в гости штук четырнадцать минотавров. В 9-й день прибудут эльфы с запада. Тех и других угости электрическим штормом, а затем дожидайся гномов в этот же день. Против гномов магия малоэффективна, помни! Десяток из них окажется на карте у восточной ее кромки. Теперь обязательно натренируй жриц-некроманток: в 15-й день с юга полезут семь вампиров — их желательно взять под контроль жрицами. Начинай копить деньги, они нужны для колдовства! В 17-й день со всех сторон полезет две дюжины минотавров, остановить которых без магии достаточно непросто.

Ну и, наконец, в 20-й день жди в гости пятнадцать каменных големов и одного циклопа-босса. Забить их реально пятью-шестью электрическими штормами: парочку полудохлых твои ребята вынесут уже сами.

Day of Reckoning

Миссия открывается только после побед во всех остальных заданиях. Цель — пережить серию атак со стороны самых-самых опасных тварей-боссов Ардании. В миссии очень полезна функция Extort воровской гильдии, так как дается масса маленьких домиков, собирать дань с которых придется очень долго. Итак, даются два героя: маг и воин, каждый пятидесятого уровня. Быстро стоим во всех доступных гильдиях героев (они будут не меньше четвертого уровня!) и отправляем с помощью флажков часть из них на разведку. Твоя задача заключается в том, чтобы найти расположенные по всей карте храмы. Как только обнаруживаешь такой, то мгновенно строй в нем новых героев. Если быстро развернешься, то скоро под твоим командованием будет толпа довольно прокачанных ребяток, а они защитят дворец намного лучше всяких охранных башен и баллист. Дальше переходи к зачистке территории. Через некоторое время будут появляться все новые враги, но с ними ты должен справиться с помощью магии (остальные деньги трать на найм новых героев взамен погибших). Защищай и лечи мага и воина 50-го уровня — нежелательно, чтобы они погибли. Если дела примут опасный оборот, то раскидай тусовку монстров воздушной бурей Wind Storm. Боссов можно околдовать Petrify или парализовать с помощью Vines, чтобы герои могли полностью безнаказанно их атаковать.

Интернет

Официальный сайт разработчиков:
http://www.cyberlore.com/Majesty/
Любительский сайт:
http://www.strategyplanet.com/majesty/
Обои Majesty можно взять на
http://users.javanet.com/%7Etobor/majesty/majesty0.htm

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Разработчик: **New World Computing**
Издатель: **3DO**
Выход: **март 2000 г.**
Жанр: **RPG**
Требования: **P200(PII–300), 32Mb, 3D уск.**
Рейтинг: **8.5**

Быстрое прохождение

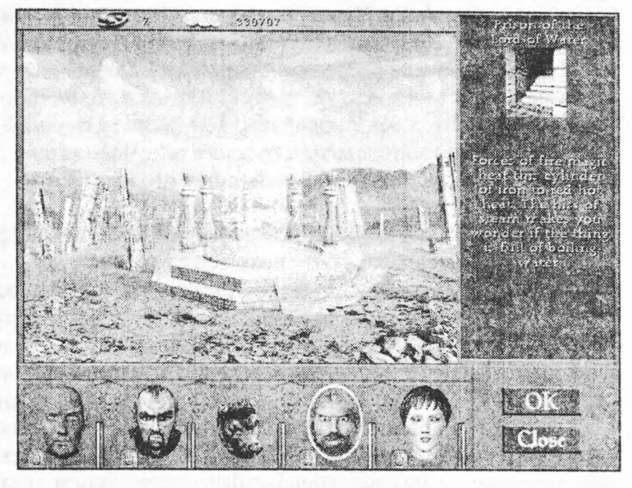
Перед тобой прохождение, достаточное для того, чтобы суметь полностью пройти игру. Но при этом здесь только обязательные квесты, без которых тебе никуда не продвинуться, и только основная сюжетная линия. Большого сделать было невозможно — восьмая часть ролевой саги Might and Magic вышла в свет буквально за неделю до ухода номера в типографию. Конечно, можно было бы переложить все на следующий номер и, не торопясь, обстоятельно все расписать. Однако это было бы нечестно по отношению к тебе. Ты ведь не хочешь ждать до скончания веков (а целый месяц ожидания — мы прекрасно понимаем, НАСКОЛЬКО это долго!). Ты хочешь начать играть уже сейчас. Поэтому мы предоставляем тебе предварительный материал.

Предварительный — так как он предваряет полноценное прохождение/руководство по игре, которое ты сможешь увидеть в следующем номере. Статистика персонажей, предметы, карты, тонны справочной информации самого разного толка, детально расписанные побочные квесты — все это ты встретишь в апрельском выпуске «Мании». А покамест — играй! И, как принято говорить, да пребудут с тобой Сила и Магия.

Немного истории

Чтобы тебе было понятно где, что и почем, коротко напомню события, происходившие в мире Ксиин (мир Might and Magic раньше). По причинам, которые я тебе объяснил, начнем со вторых HoMM. Если хочешь прочесть подробную историю Ксиина «от сотворения», жди следующего номера «Игромании». Итак...

Поспорили за престол два брата — хороший Роланд и не очень хороший Арчибальд. Арчибальд хитростью и подлостью изгнал брата из королевства Энрота и уселся на престол. Потерпеть такой несправедливости Роланд не смог, и началась заваруха. Добренький Роланд (понятное дело, с войсками) восстановил справедливость так, как ее понимал сам, то есть разбил силы противника и самолично занял трон. Дальше действие переносится в M&M6. Роланд пропал, Арчибальд в виде каменной статуи украшает королевскую библиотеку, Энротом управляет малолетний принц, а на мир навалилась непонятная напасть в виде демонов-Криган. Понятное дело, надо всех спасать. Спасением занимается партия неизвестных героев (в количестве четырех) и игрок (естественно, с помощью «Мании»). Совместными усилиями выясняется, что демоны эти — никакие не демоны, а инопланетяне. После их «успокоения» стандартным методом тотальной аннигиляции, мир восстановлен. В это время королева Катерина — жена Роланда, сбежавшая на свою родину Эратию от Криган, находит свое королевство в руинах (это уже Heroes of M&M III). Естественно, такое положение дел Катерину никак не прельщает, и она начинает войну с некромантами. По ходу дела выясняется, что верховодит над всеми скелетами, вампирами и прочей нечистью отец Катерины — бывший воин и король, а теперь некромант и безобразник. После разборок и победы добра в лице дочурки действие переходит в следующую часть Might and Magic — седьмую. Там тоже неспокойно. Вновь какие-то пришельцы напугали народ и задумали всех поработить, построить Звездные Врата, киборгов поставить управлять миром.



Опять партия приключенцев и все тот же игрок (да-да, это я о тебе, родимый) выручили Ксиин...

Во всех этих играх косвенно участвуют регнане — подданные древнего королевства Регна — искусные мореплаватели, корсары и воины. Постоянно упоминаются события из их славной истории, находятся старинные артефакты и доспехи, произведенные мастерами Регны, но до сей поры (видимо, по причине удаленности от Энрота и Эратии) встречаться с регнанами не приходилось. Эта оплошность как раз и исправлена в восьмой части игры.

Завязка – Dagger Wound Island и Храм Змеи

Начинается игра на Острове Кинжального Ранения (Dagger Wound Island). Прямо возле места появления шатается ящерица (lizardman). Поговори с ней, и узнаешь, что это караванщик. Караван стоит рядом. Полуразграбленный. Вокруг идет «мясорубка» — пираты сражаются с караванщиками и охраной. Сразу же получишь задание — найти предводителя (минотавр Dadeross) и сообщить о безобразиях. В бой не вступай — без шансов. Чеши к центру острова и находи дом лидера Клана ящериц. Минотавр сидит там. Передай ему послание от караванщика и получи квест — доставить письмо Дадеросса в Равеншор — город торговцев и темных эльфов. Выбраться с Dagger Wound не так просто — пираты, напавшие на остров, разрушили все мосты. Придется пользоваться телепортами, два из которых находятся прямо перед домом. Поговори с лидером Клана и получи от него магический кристалл и указание поговорить с Fredrik Talimere — клириком, недавно обосновавшемся на острове. Он живет в юго-восточной части. Кстати, набери побочных квестов, пока будешь искать Фредрика. Они в основной массе своей несложные (детально читай в апрельском номере). Можешь заглянуть в таверну и нанять компаньонов — вампира и некроманта.

Когда отыщешь Фредрика, расспроси его о кристалле и найми в партию (Join). Он расскажет, что кристаллы нужны для активации телепортов. Всего их нужно три штуки. Один из кристаллов у тебя уже есть, другой находится у Фредерика, а еще один найдешь в сундуке, в центре второго острова. Чтобы добраться до него, нужно добежать (именно добежать, потому что скорее всего с пиратами ты еще не справишься, даже несмотря на поддержку охраны из ящериц) до телепорта на юго-западе острова. Пройдя по телепортам до конца, ты найдешь Храм Змеи. Твоя задача — пройти его насквозь. Кстати, там есть несколько интересных квестов, так что исследуй его хорошенько.

В храме придется сражаться, будь готов. Спускайся на нижний этаж — лестница в центре первого зала, затем перебей змей и по очереди нажми все четыре кнопки в нишах. Это в том случае, если ты не крутой doomer или quaker и у тебя нет желания прыгать по опускающимся вниз камням. В следующей комнате нужен torch light. Если смотреть наверх, то безопасный путь подсвечивается красным светом. Не сходи с тропинки — свалишься вниз и попадешь в компанию змей. Если это все-таки случилось, перебей змей (эээ....) и поднимайся обратно. Теперь безопасная дорожка подсвечивается еще и снизу — это для особо одаренных игроков. В следующей комнате нужно поспешить — когда ты попытаешься открыть дверь, пол начнет расползаться, а выходы

будут заблокированы. Чтобы не свалиться на шипы, нужно быстро оббежать все стены и нажать все кнопки-светильники в виде змей. Как только ты потушишь последний светильник, двери будут разблокированы. Дальше — необязательные квесты.

Выйдя на свежий воздух, почини портал в город (просто пройди сквозь него). Рядом с входом находится док с кораблем. Теперь все в порядке — попасть из города к кораблю и обратно можно минуя долгое путешествие через храм. Заканчивай свои дела на Dagger Wound Island, и — в путь! В Ravenshore!

Тревога – Город торговцев и контрабандисты.

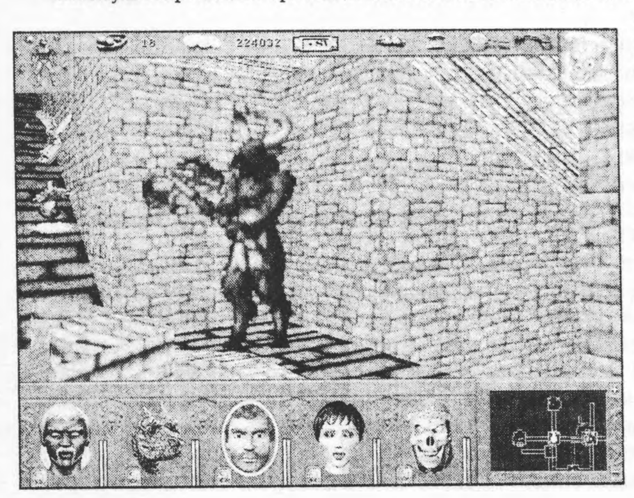
Прибыв в Ravenshore, сразу направляйся в Merchant House of Avlar (Торговый Дом Авлара). Он находится сразу возле порта, чуть севернее. Передай письмо консулу Elgar Fellmoon. Елгар, прочтя донесение, попросит отнести письмецо лидеру контрабандистов (smugglers) — крысе Arion Hunter. Пещера контрабандистов находится в восточной части карты. Проще всего перейти через мост и двигаться вдоль южного берега мыса. В пещере предстоит подраться с крысами-оборотнями и анималистами. Hunter, как водится, сидит в самом конце.

Поговорив с крысой (кстати, здесь еще пара побочных квестов), возвращайся к консулу с отчетом об успешно проделанной работе. Следующее задание — поспешить в Avlar, город темных эльфов, к Bastian Loudrin с донесением о происходящих в мире непотребствах. Это можно сделать пешим порядком (строго на север) или, как и раньше, вовремя зайдя в конюшню. Прежде чем отправляться в Авлар, обойди город, разберись со скиллами и амуницией, прицениcь к магическим магазинам и набери побочных квестов.

Несчастье – Ironsand Desert

Твоя цель — Merchant Guildhouse находится в самой большой части Авлара. Заходи туда и передавай, что велено. Лудрин скажет, что это не первое сообщение о бедах Гильдии торговцев, и пошлет тебя разыскать свидетеля возникновения Огненного Озера в пустыню Железных песков. Иди в Ironsand Desert, находи дом тролля Overdune Snapfinger и проси его пойти с тобой в Avlar. Он откажется, сославшись на то, что не может оставить своего отца одного с прахом погибшего брата. Бери у него урну с прахом Vilebite и двигай в склеп. Там придется вынести гогов и добраться до самого низа, где и находится усыпальница троллей. Кликни на средней могиле и возвращайся к Снапфингеру. Перед тем, как присоединять его к партии (а это необходимо сделать), освободи один слот — скажи Dismiss самому ненужному в данный момент персонажу. Теперь забирай тролля с собой и быстренько беги обратно в Avlar.

Выслушав рассказ тролля, Bastian Loudrin скажет, что необходимо заключить альянс с тремя расами из пяти, присутствующими в королевстве: Минотаврами, Некромантами или Священниками Солнца и Драконами или Охотниками на драконов. В этом месте тебе предстоит сделать свой выбор — на чьей стороне ты будешь выступать в двух локальных конфликтах. Хинт: прежде чем выбрать чью-либо сторону, имей ввиду, что получать повышения нужно до выбора. Если ты, например, выбираешь Драконов, то от лагеря Охотников останутся только руины, и наоборот...



Альянс – Balthazar Lair, Shadowspire, Murmurwoods, Garrote Gorge

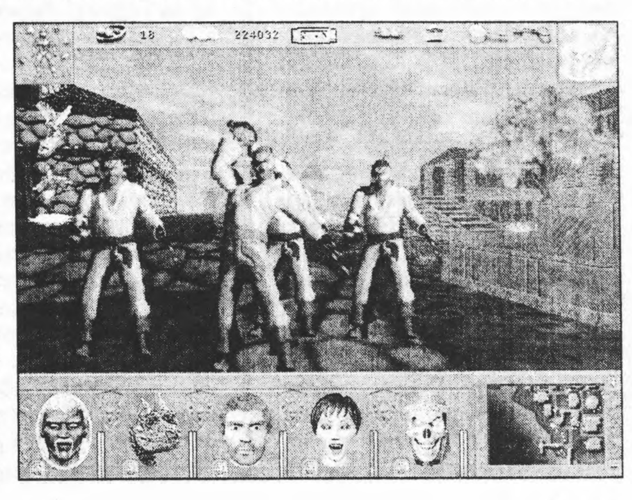
С Минотаврами все просто — их лабиринт затоплен водой и заполнен тритонами. Чтобы освободить его, нужно добраться до Ravage Roaming (лучше всего на лодке из Ravenshore) и, мимо горгон, на запад, до входа. Тритонов убиваем, а с водой поступаем так: в лабиринте, на стенах, находятся переключатели с буквенно-цифровой маркировкой от А до К плюс один переключатель без надписей. Порядок переключения такой: А В С Е G D J С Е F D I С б/н. Если что-то не получилось, просто начинай сначала, с переключателя А. Избавившись от тритонов и воды, Иди к предводителю минотавров и просто предлагай альянс. В благодарность за услугу он согласится тебе помочь.

В Ravage Roaming, в северо-западном квадранте карты, находится форт огра по имени Zog (Barbarian Fortress). Его необходимо взять приступом. Вынеся всех великанов на поверхности, входи внутрь. Там процедура избиения огров повторяется. На одной из площадок найди кнопку, открывающую секретный проход в лабиринт под фортом. Снова расправляйся с ограми и, в большом зале, находи секретную стену. За ней, в сундуке, валяется яйцо дракона. Оно обладает огромной силой — за него в Garrote Gorge можно получить расположение Драконов или Охотников. В обоих случаях нужно разговаривать с лидерами и предлагать дружбу. Лидер Охотников сидит в замке на самом юге карты, Дракон — в самом низу пещеры, что севернее поселения Охотников. Будь внимателен, после того, как ты вступишь в альянс с одной из партий, другая тут же нападет на тебя.

Теперь иди в Shadowspire и в гильдии Некромантов находи Dyson Leyland. Освободи для него слот и присоедини его к партии. Он является членом обеих гильдий и поведет себя так, как этого пожелаешь ты. Если ты решил помочь некромантам, двигай в Murmurwoods, входи в Temple of the Sun, делай «активным» Дайсона и внимательно осматривай факелы на стенах. Под одним из них ты увидишь мерцание слабого красного цвета. Жми на него, откроется проход в центре зала. Прыгай вниз и хватай артефакт некромантов. Все клирики набросятся на тебя — будь готов. Победив, иди к Sandro — лидеру некромантов, и заключай альянс.

Первая битва – Pirate Stronghold, Abandoned Pirate Keep

После создания альянса начнется самая жаркая пора: надо будет приняться за уничтожение пиратского флота. Поговори с главами фракций в здании торговой гильдии Ravenshore, а затем отправляйся на карту Dagger Wound Island. В юго-восточной ее части найди маленький атолл со штабом морских головорезов. Уничтожай пиратов, и вскоре попадешь на их босса. Бери выпавший из него ключик и открывай дверь, что ведет к подводной лодке. Залезай в нее и смотри симпатичный мультик. Вот теперь ты попал в новую область — остров Regna. Ты окажешься прямо рядом с действующим форпостом пиратов, Pirate Stronghold. Внутри очисти верхние этажи и спустись ниже, чтобы попасть в туннели. Они приведут в подземелье Abandoned Pirate Keep: здесь перед тобой стоит



задача найти комнату с тремя сундуками, находящими на верхнем ярусе. В центральном из них будет квестовое пушечное ядро и записка. Выходи из крепости и прямо рядом, на возвышенности, ищи гигантскую пушку. Нажатием кнопки ты заставишь ее выстрелить и потопить вражеский флот.

То, чего так долго ждали: Элементальные планы

Вернись к лидерам альянса, поговори с ними и найди домик (Hostel) рядом с городским кристаллом Escaton's Crystal: там живет новоприбывший маг Xanthor. Он даст задание исследовать все четыре Плана элементов и из каждого принести по особому драгоценному кристаллу. Портал в царство Воды находится в области Ravage Roaming: плыви в северо-восточную часть, где и лежит искомый камешек.

Портал в План Земли найдется в юго-восточном углу Dagger Wound Island. Прорубай себе путь через элементалей на самый север. Спустись на лифте, потом поднимись по ступенькам и в маленькой, самой северной комнатке хватай второй кристалл.

Вход в третий План, в реальность Воздуха, находится в области Murmurwoods, в районе уничтоженного штормом леса. Летая среди облаков, отыщи крепость, принадлежащую воздушным элементалям. Тщательно обыщи ее и за фальшивой стеной в одной из комнат обнаружится третий кристалл.

Четвертый кристалл достать будет сложнее всего. Вход в реальность Огня расположен на островке, что в центре местного лавового океана. Попадаешь туда либо через подземный туннель с монстрами, либо с помощью нежно любимого заклинания полета — Fly. Затем, найдя крепость огненных созданий, вламывайся

Игры и легенды

Игры сериала обладают интересной особенностью — персонажи, NPC, легенды и события в играх тесно переплетены. Мы приводим краткую сюжетную линию событий, происходивших во вселенной CRON'a в Might and Magic I — VII и Heroes of Might and Magic I — III (тоже встроенных в сюжетную линию мира).

Might and Magic I — II (CRON, примерно 900-й год по исчислению Крона)

Цивилизация Древних достигла высот, были созданы космические корабли и позволяющие перемещаться в пространстве VARN'ы (пирамиды-телепортеры между мирами).

Летописец Крона — маг Corak — собирает по крупицам историю создания вселенной и понемногу помогает партии приключенцев раскачаться, чтобы переместить потом в другие миры для совершения подвигов. Впервые появляются лорды Килбурн и Ironfist.

Might and Magic III (Терра, 500 год по исчислению Терры)

События на Терре. Созданный для защиты планеты киборг Sheltem решает «порулить» мирами. Corak узнает о гнусных планах и отправляется на поиски вредителя. Замысел киборга, естественно, помогают разрушить приключенцы, таскающиеся по следам Корака. Заодно им приходится участвовать в битве Good, Neutral и Evil (помнишь три замка на Терре?). Партия героев благополучно улетает с Терры на космическом корабле Древних.

Might and Magic IV + V — Swords of Xeen (XEEN, 610-850 годы по исчислению Терры и Ксиина)

Следы Шелтема ведут на Ксиин — плоскую искусственную планету с несколькими материками и большим количеством островных архипелагов. На одной из сторон (конкретно на светлой) правит Лорд Ксин — ставленник Sheltem'a, на другой — злюка-киборг собственной персоной.

Приключенцы убивают лорда Ксина, помогают Coraky победить Sheltema — они оба погибают (или исчезают?! — не поймешь, все так таинственно!).

Дракон Pharaoh — хранитель Ксиина (такой же, каким должен был быть Шелтем для Терры) пользуется моментом и исполняет древнее пророчество — превращает Xeen в шарообразную планету.

В «побочной» игре Swords of Xeen приключенцы

внутрь и иди по узкой тропинке над лавой. Через пару залов окажешься в тупиковой комнате с колонной: прыгни на нее, и она опустится. Вернись к выходу и теперь спускайся вниз по заработавшей платформе. Снова пройди по навесным бревнам к столбику, нажми его и прыгни вниз, к своеобразному водопаду. Пройди сквозь него и телепортируйся в длинный коридор, ведущий к финальному кристаллу.

добивают остатки роботов из армии поклонников Шелтема.

Heroes of Might and Magic I — II (Xeen, континентальное королевство Enroth. Даты неизвестны)

Победа и справедливое правление династии Ironfist'ов. Смерть Лорда Айронфиста, война за трон между наследниками Роландом и Арчибальдом, победа Роланда.

В add-on'е — история развития различных королевств Ксиина.

Might and Magic VI (Xeen, Enroth, 1165 год по исчислению Ксиина)

Исчезновение короля Роланда. Страной правит малолетний Николай Айронфист, Королева Катерина отправляется в свое родное королевство — Эратию.

Первое появление Криган — расы дьяволообразных существ, соперничавших с Древними в завоевании вселенной. Чтобы уничтожить их корабль, приходится оживить Арчибальда, но в конце концов аборигены в лице партии приключенцев взрывают hive Криган, и только жалкие остатки завоевателей остаются в живых (причем прячутся по темным и теплым углам).

Heroes of Might and Magic III (Xeen, королевство Erathia, 1168 год по исчислению Ксиина)

Тем временем королева Катерина Айронфист прибывает в Эратию. Ее родное королевство лежит в руинах после страшных сражений. Такое положение дел никак не устраивает нашу девочку, и она моментально устраивает войну (видимо, для еще большего облегчения жизни населению). Постепенно выясняется, что все безобразия начались из-за превращения отца Катерины в Lich'а. Именно он и возглавляет теперь орды undead'ов, топчущих Эратию. Катерина побеждает, Erathia восстановлена.

Might and Magic VII (Xeen, Erathia, 1170 по исчислению Ксиина)

На Ксиин, занятый внутренними разборками, внезапно возвращается космический корабль с приключенцами из третьей части игры на борту. Герои могучие (сам качал, поди знаешь), но во время полета что-то у них с отношениями не заладилось. Раскололись на две противоборствующие группировки, а заодно и всю Эратию поделили на два вражеских лагеря.

Чем дело закончилось, долго рассказывать не буду, и так все знаешь — наши победили...

Escaton's Crystal

Сейчас, став обладателем всех четырех кристаллов элементов, неси их магу Xanthor, и получишь ключ для Escaton's Crystal. Перебей кристальных созданий внутри и найди комнату на севере: у одной из ее стен расположился механизм с разноцветными лампочками. Нажми на кнопку и посмотри, в каком порядке они загораются. Теперь ручками нажимай на каждую из трех передних ламп в порядке очередности, и сзади тебя откроется портал. Вот нужный порядок: обычными цифрами обозначена очередь нажатия кристаллов, а римскими — номер кристалла.

I	II	III
1	3	2
4	5	6
7	—	8
9	—	-

Долгожданная победа!

Ты в новой области, Plane between Planes. В центре находится замок в виде гигантского черепа — Escaton's Palace. Тебе нужно туда. Нажми на все переключатели — откроешь все запертые до этого двери, после чего в восточной части уровня увидишь дверь в зал с главным злодеем. Спроси у этого киборга, который по имени Escaton, о спасении мира и отгадай три загадки. Ответ на первую: Prison, на вторую — Inside, на третью — Egg. Получай ключи от темниц с лордами элементалей. Выходи из подземелья и исследуй область. В юго-восточном углу

отыщется темница лорда Земли. Прыгай по висящим в воздухе платформам и отбивайся от врагов. Освободив лорда, выбирайся наружу и лети в юго-западный угол. В этом подземелье сразу включай левитацию твоего вампира, чтобы избежать вредоносного воздействия лавы, и найди лорда Воды.

В северо-восточном углу увидишь портал в тюрьму лорда Воздуха, а в северо-западном — Огня. Оба подземелья достаточно просты, хоть и густо населены врагами. Как освободишь последнего лорда — телепортируйся в какое-нибудь безопасное местечко вроде Ravenshore и смотри финальный мультик. Поздравляю: наши опять победили!

Что нужно знать из истории мира CRON

Сотворение миров

...И было Великое Ничто, называемое Void. И появилась хаотическая субстанция, способная поддерживать жизнь, и с этого момента начался отсчет времен. Но была субстанция неразумна, и не могла она творить, лишь металась по Великому Ничто. И постепенно из метаний произошла Вода, наделенная жизнью, и вышли из Воды элементали, и появились Лорды Стихии Воды, и сильнейший из них Acwalandar. Безраздельно они властвовали над миром, управляя своими вассалами. Затем из ниоткуда появилась новая сила — стихия Воздуха. Внезапное нападение орд воздушных элементалей под предводительством Лорда Shalwend'а стало началом войны, продлившейся больше ста лет, и ни одна из сторон не могла пересилить другую. Тогда мудрый Акваландар решил использовать самую разрушительную силу и создал Огонь. Огненные элементали были недовольны правлением Воды, но еще больше ненавидели они Воздух. Увы, их было мало, поэтому на протяжении восьмидесяти лет служили они Воде, уничтожая элементалей Воздуха. В итоге предводитель сил Огня, Лорд Pyrannaste, наконец решился и восстал против Акваландара. Возникло новое равновесие — Огонь мог уничтожить любую из стихий-противников, но не двоих сразу, и глобальный конфликт перерос в мелкие стычки. Так продолжалось еще пятьдесят лет. Все стихии уже почти смирились с равновесием, как вдруг возникла (и вновь из ниоткуда — тенденция стихий) новая сила — Земля. Элементали Земли, почти такие же сильные, как их огненные собратья, и не уступающие числом ордам Воздуха, мгновенно разрушили баланс. Все три «старые» стихии были вынуждены объединиться против общего врага, но предводитель Лордов Земли, Gralkor the Cruel, придумал хитроумный план: из тел своих слуг и поверженных соратников Лорды Земли создали огромную планету — CRON. Долгое время Крон служил неприступным бастионом Земли. Затем политические и военные успехи стихий увели события от Крона, битвы переместились в другие места Великого Ничто...

Появление Древних. Битва с элементалями

Пока кипели сражения могучих сил стихий, на забытом всеми Кроне стали собираться в стайки слабые смертные существа (которых много лет спустя называли «древними»). Никого не трогали, примус починяли... Отдаленные сражения сиих приматов отражались катаклизмами, которые постепенно (полностью согласуясь с теорией естественного отбора) закалили их, но самое главное — наполнили мир Крона магическими энергиями. Жили эти ничтожные существа, плодились, пиво пили и в конце концов охамели окончательно: решили прибрать к рукам и CRON, и Void — дескать, мы самые крутые. В общем, допрыгались: привлекли-таки к себе внимание Стихий. Поняли Лорды, что дело пахнет керосином, и решили смести смертных с лица Крона (да и Void'а заодно). По этому поводу объявили короткое перемирие и приступили к экзекуции... Да накололись — сильными оказались древние (не зря, значит, выпендривались). Собрались лучшие spellcaster-ы на одном острове (позже названом Островом Древних) и создали оружие огромной силы, способное подчинить или уничтожить всех элементальных созданий. Немало времени потрачено в постоянных попытках проапгрейдить его, немало бета-тестеров оружия погибли мучительной смертью или тихо ушли в Netherworld, пока, наконец, не появился Kalohn. «Тупой-и-бесстрашный» — слабый в магии, но храбрый

воин, испытавший оружие и сподобившийся выжить. И было то оружие в виде сферы с четырьмя ножками — по одной для каждой Стихии, на которых был укреплен шар.

Один поднялся Калон на самую высокую гору Крона и вызвал на бой четырех Лордов от каждой Стихии. Долго бились они, много разрушений учинили и даже на месте горы сделали кратер (названный впоследствии The Dead Zone), но Калон, вооруженный светящейся оранжевой сферой, победил Лордов и разогнал Стихии по четырем углам Void'a (теперь их называют элементальными планами), сформировал барьеры, не дающие им выбраться, и поместил в каждом из элементальных планов ножки от сферы в порядке появления — Воды, Воздуха, Огня и Земли. А шар оставил себе...

Дополнительные полезные сведения

После всех этих событий элементали Стихий угомонились и жизнь смертных вошла в относительно спокойную фазу. Их цивилизация постепенно развивалась и достигла настолько высокого уровня развития, что они стали давать жизнь, казалось бы, мертвым планетам. Для создания жизни Древним были необходимы подходящие миры, на которых они создавали благоприятные для смертных условия, а когда таких миров не находилось, Древние просто отламывали куски от Крона и помещали их в выбранный уголок вселенной. Именно так возникли планеты Terra и Xeen (см. врезку чуть дальше).

Есть еще пара моментов из истории Крона, которые нужно знать. Во-первых, кто такие Кригане? Кригане — это древняя цивилизация, возникшая во вселенной почти одновременно с Древними и имеющая свои виды на планеты, пригодные для жизни. Эти веселые ребята с копытами и рогами прилетают на планету, строят базу на основе корабля, быстренько организуют геноцид местного населения и живут в свое удовольствие. История их появления на Ксиине известна из Might and Magic VI: Mandate of Haven.

Во-вторых, откуда взялись драконы? Первого дракона после бесславного поражения элементальных Лордов создал Аквaландар для уничтожения Калона. Он срочно подучил магию, сварганил огромное, сильное и быстрое существо и наделил его самым мощным оружием (догадайся каким, хе-хе: естественно, огнем!). Дракон свою задачу выполнил, но при этом погиб вместе с Калоном, зато идея подобных «зверушек» пришлась по вкусу Аквaландару. Одна незадача — все остальные драконы, сотворенные Лордом Воды, отказывались подчиняться создателю. И вскоре Acwalandar прекратил свои творческие эксперименты. Зато по Крону расселилась немалая популяция драконов...

Завязка игры

Неохваченное королевство

1172 год по исчислению Ксиина. Ravenshore — столица королевства Jadame, осколка когда-то могущественной Империи пиратов Регны. В ночи к центру города крадется странный путешественник. Он делает несколько пассов руками, и мир переворачивается: в центре Ravenshore возникает огромный кристалл, магические энергии которого прорывают барьеры, удерживающие элементальных Лордов в их планах. Возникают вулканы, потопы, ураганы, короче — катаклизм. Кстати сказать, Jadame — королевство, удаленное от Enroth'a и Erathia. Раньше, очень-очень давно, регнане активно участвовали в жизни Ксиина, но затем услуги их стали не нужны, о них забыли. И Империя Регны развалилась, превратившись в местность, где в основном правят бал темные силы и расы. Только недавно объявились здесь клирики Храма Солнца, да и то — всего один храм смогли построить...

Тем временем мирный караван торговцев прибывает на Dagger Wound Island и попадает в передрягу. Остров атакуют пираты Регны. Они толпами высаживаются на берег и сразу кидаются в бой. Ящероподобные lizardman'ы-охранники слабо сопротивляются, пираты вяло атакуют — в общем, все как положено. О караване забыли, и только один незаметный персонаж стоит возле торговых повозок. Догадываешься, кто? Правильно, будущий спаситель-мира-в-сто-первый-раз, неизвестный-пока-герой-победитель, короче — ТЫ.

Кем играем

Характеристики персонажей

Как мы уже сказали, живут в Jadame исключительно темные расы — минотавры, тролли, темные эльфы, некроманты, вампиры, драконы. Есть еще условно-нейтральные рыцари и пришлые клирики. Вот из этого набора и предстоит набирать партию. Основные характеристики героев обычны для сериала Might and Magic. От этих атрибутов зависит большинство остальных параметров персонажа.

Might — сила; чем ее больше, тем мощнее будет удар по монстру.

Intellect — от интеллекта зависит, насколько большой запас маны будет у дракона, темного эльфа и некроманта.

Personality — обаяние; личные качества очень важны для клириков, минотавров и вампиров.

Endurance — выносливость; универсальная и очень важная характеристика для всех героев, так как большой запас жизненных сил необходим не только воину, но и магу.

Accuracy — меткость; влияет на точность попадания как из дистанционного оружия (луки и арбалеты), так и оружия ближнего боя.

Speed — чем выше скорость, тем меньше времени проходит между атаками героя. Постарайся также развить навыки в щите и броне, чтобы они не замедляли действия героя.

Luck — немного загадочная характеристика; удача оказывает небольшое влияние на множество игровых событий. Например, высокая удача улучшает сопротивление героя к магическим атакам и уменьшает вред от сработавших ловушек.

Попутчики

Подход к созданию партии несколько отличается от принятого в последних играх серии. Всего героев пять, но постоянный член команды только один. Остальных приключенцев придется набирать по ходу игры. Они будут присоединяться к партии при выполнении определенных условий. Список возможных соратников приведен на врезке. Кого именно брать, решай сам, но учти, что обычно предлагаемые герои прокачаны отвратительно (есть несколько исключений для героев 50-го уровня), зато, как ты видишь на врезке, имеют намного больше skill point'ов и часто знают редкие и дорогие заклинания.

Партия и герой – едины!

Кто	Имя	Уровни: 5	15	30	50	Где живет	Условия
Основной Герой	Как скажешь	20	76	178	349	N/A	нет
Necromancer	Devlin Arcanus	23	79	181	352	таверна	нет
Necromancer	Karanaya Memoria	N/A	86	188	359	Ravenshore	Fame
Necromancer	Nathaniel Roberts	N/A	204	306	477	Shadowspire	15-й уровень
Lich	Deverbero	N/A	204	375	548	Shadowspire	альянс
Lich	Vetrinus Taleshire	N/A	N/A	N/A	564	Shadowspire	альянс
Cleric	Fredrick Talimere	24	80	182	353	Dagger Wound	квест
Cleric	Maylander	N/A	84	186	357	Ravenshore	30 уровень
Cleric	Dyson Leyland		85	187	358	Shadowspire	квест
Priest of Light	Verish	N/A	N/A	213	384	Murmurwoods	альянс
Priest of Light	Dervish Chevron	N/A	N/A	N/A	342	Ravenshore	квест
Knight	Simon Templar	24	80	182	353	Dagger Wound	нет
Knight	Leane Stormlance	N/A	84	186	357	Garret Gorge	квест
Champion	Nelix Uriel	N/A	N/A	204	375	Garret Gorge	fame
Champion	Tempus	N/A	N/A	N/A	394	Garret Gorge	альянс
Champion	Blazen Stormlance	N/A	N/A	N/A	394	Shadowspire	квест
Troll	Overdune Snapfinger	N/A	74	176	347	Ironsand	квест
Troll	Volog Sandwind	N/A	93	195	366	Ironsand	квест
War Troll	Sethrc Thistlebone	N/A	N/A	213	384	Ironsand	fame

War Troll	Thorne Understone	N/A	N/A	N/A	448	Ravenshore	50 уровень
Minotaur	Arius	24	80	182	353	Ravenshore	нет
Minotaur	Thanys	N/A	86	188	359	Ravage Roaming	квест
Minotaur Lord	Rionel	N/A	N/A	213	384	Ravage Roaming	квест
Minotaur Lord	Ulbrecht	N/A	N/A	N/A	396	Ravage Roaming	50 уровень
Dark Elf	Rohani Oscleton	24	80	182	353	Alvar	нет
Dark Elf	Jasp Thelbourne	N/A	84	186	367	Alvar	уровень
Patriarch	Adric Stellare	N/A	N/A	238	409	Alvar	fame
Patriarch	Cauri Blackthorne	N/A	N/A	N/A	423	Murmurwoods	квест
Vampire	Elsbeth Lamentia	24	80	182	353	таверна	нет
Vampire	Gethric Mercutura	N/A	88	190	361	Shadowspire	15 уровень
Nosferatu	Infaustus	N/A	N/A	218	389	Shadowspire	fame
Nosferatu	Artorius Veritas	N/A	N/A	N/A	332	Shadowspire	15 уровень
Dragon	Ithilgore	26	82	184	355	Garrot Gorge	нет
Dragon	Flamdring	N/A	92	194	365	Ironsand	15 уровень
Great Wyrm	Brimstone	N/A	N/A	356	527	Shadowspire	fame
Great Wyrm	Duroth the Eternal	N/A	N/A	N/A	543	Regna	50 уровень

Главный герой не может быть только драконом, но не расстраивайся, ведь остальных можешь набрать из драконьего племени. Правда, в этом случае далеко не все нужные умения будут доступны твоим персонажам. Конкретные мысли по поводу составления партии мы изложим чуть ниже, а сейчас познакомься с системой скиллов.

Что умеют господа главгерои

Вторичные умения (Skills)

Она, эта система, тоже немного отличается от того, что было в предыдущих играх серии. Как известно, кроме основных характеристик, персонажи обладают набором навыков (skill'ов), жизненно необходимых в игре. Чтобы не попасть в неприятную ситуацию на лавовом озере, выгодно продать предмет в магазине или не взорвать всю партию при вскрытии сундука, нужно иметь определенный skill. Мы приводим таблицу со всеми навыками, причем так, чтобы тебе было видно, какой класс каких уровней в каждом конкретном умении может достигнуть. Все навыки героев могут быть развиты по-разному: на нормальном уровне (N), на уровне эксперта (E), на уровне мастера (M) и, наконец, грандмастера (GM). В нижеприведенных таблицах они обычно приводятся через черту, вроде «M/GM». Первое означает максимальный уровень умения, который достижим данным классом ДО повышения в ранге, а второе — ПОСЛЕ. Так, некромантам доступна стихийная магия максимум на уровне мастера, а вот личам (продвижение у некромантов) — уже на уровне грандмастера. Кстати, если ты помнишь, стихийная магия — это магия Воды, Земли, Воздуха и Огня. Клерикальная же — Ума, Тела и Духа.

Учителя

Одним из важных отличий MM8 от предыдущих частей стала автоматическая пометка на карте всех домов, где живут учителя-тренеры. Именно поэтому (и чтобы побольше места оставить на другую информацию) мы приводим только область-локацию, на которой живет учитель, и опускаем точные координаты его жилища. Если ты еще не был у кого-то из учителей, то всегда можешь найти нужный дом на карте по его имени.

Учителя в магии и умениях

Навык	Имя	Статус	Область
Огонь	Taren Temper	Expert Master	Ravenshore Alvar Pane of Fire
	Solomon Steele Burn	Grandmaster	
Вода	Ulbrecht Pederton		
	Gregory Mist Black	Expert Master	Ravenshore Ironsand

	Current	Grandmaster	Desert Plane of Water
Воздух	Reshie Hollis Stormeye	Expert Master	Dagger Wound Islands
	Cloud Nedlon	Grandmaster	Balthazar LairPlane of Air
Земля	Grivic Dorothy	Expert Master	Dagger Wound Islands
	Sablewood Griven	Grandmaster	Alvar Plane of Earth
Дух	Straton Hawthorne		
	Bethold KernLaister	Expert Master	Ravenshore Garrote
	Ravensight	Grandmaster	Gorge Murmuwoods
Ум	Shane Krewlen Barbara	Expert Master	Alvar Balthazar Lair Garrote
	Lotts Gilad Dreamwright	Grandmaster	Gorge
Тело	ZevahTugor	Expert Master	Dagger Wound Islands
	Arin Critias Snowtree	Grandmaster	Garrote Gorge Murmuwoods
Свет	Archibald Dawnsglow	Expert Master	Ravenshore
	Lunis Dawnbringer	Grandmaster	Murmuwoods Regna
	Aldrin Cleareye		
Тьма	Patwin Darkenmore	Expert Master	Alvar Shadowspire Regna
	Clara Umberpool	Grandmaster	
	Sithicus Shadowrunner		
Умение	Fedwin Dervish Lanshee	Expert Master	Alvar Ravenshore Alvar
темного	Caverhill Ton Agraynel	Grandmaster	
эльфа			
Умение			
вампира	Flynn Shador Douglas	Expert Master	Shadowspire Shadowspire
	Dirthmoore Payge	Grandmaster	Shadowspire
	Arachnia		
Умение	Ishton Erthnit Klain	Expert Master	Dragon CaveDragon
дракона	Scarwing	Grandmaster	Cave Dragon Cave

Учителя в оружии и доспехах

Навык	**Имя**	**Статус**	**Область**
Меч	Aerie Luodrin Jaycin	Expert Master	Ravenshore Garrote
	Cardron Miyon	Grandmaster	GorgeRegna
	Dragontracker		
Топор	Herald Foestryke Jasp	Expert Master	Garrote Gorge Ravenshore
	Hunter Garic Senjac	Grandmaster	Balthazar Lair
Посох	Puddle Thain Celia	Expert Master	Ravenshore Ironsand
	Stone Tristen Stillwater	Grandmaster	Desert Shadowspire
Копье	Matric Townsaver	Expert Master	Ravenshore Alvar Dagger
	Ashandra Withers my	Grandmaster	Wound Islands
	the Yarrow		
Кинжал	Lori Vespers Jobber	Expert Master	Alvar Ravenshore Regna
	Karla Nirses	Grandmaster	
Лук	Shivan Keeneye Oberic	Expert Master	Dagger Wound
	Nosewort Solis	Grandmaster	Islands Ravenshore Alvar
Булава	Lisha Sourbrow Robert	Expert Master	Ravenshore Garrote
	Morningstar Brother	Grandmaster	Gorge Ironsand Desert
	Heartsworn		
Кожаная	Thadin Shamus	Expert Master	Dagger Wound Islands
броня	Hollyfield Medwari	Grandmaster	Balthazar Lair Ironsand Desert
	Elmsmire		
Кольчуга	Tobren Forgewright	Expert Master	Ravenshore Alvar Regna
	Halian Eversmyle Seline	Grandmaster	
	Burnkindle		

Полная броня	Bone Botham Sethine Ironfist	Expert Master Grandmaster	Dagger Wound Islands Ravenshore Garrote Gorge
Щит	Qillain Moore Sheldon Nightwood Peryn Reaverson	Expert Master Grandmaster	Alvar Shadowspire Garrote Gorge

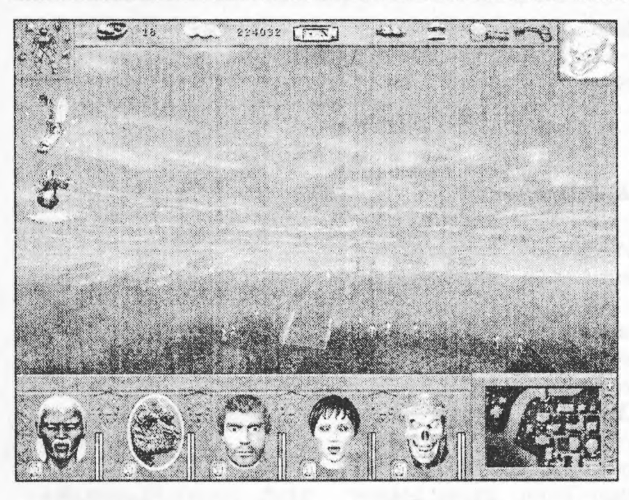
Учителя во вспомогательных навыках

Навык	Имя	Статус	Область
Обезвреживание ловушек	Chevon WistKelli Lightfingers Gareth Lifter	Expert Master Grandmaster	Dagger Wound Islands Alvar Regna
Наблюдательность	Silk Nightwalker Helga Steeleye Balan Suretail	Expert Master Grandmaster	Alvar Shadowspire Balthazar Lair
Торговля	Fishner Thomb Fenton Iverson Raven Quicktongue	Expert Master Grandmaster	Dagger Wound Islands Alvar Ravenshore
Обучение	Petra Mithrit Garret Mistspring Wanda Lightsworn	Expert Master Grandmaster	Murmuwoods Shadowspire Garrote Gorge
Медитация	Alton Putnam Gretchin Nevermore Lenord Nightcrawler	Expert Master Grandmaster	Ravenshore Alvar Shadowspire
Бодибилдинг	Menasaur Kenneth Otterton Mikel Smithson	Expert Master Grandmaster	Dagger Wound Islands Garrote Gorge Irons and Desert
Определение вещей	Kyra Sparkman Eithian Elzbett Roggen	Expert Master Grandmaster	Alvar Dagger Wound Islands Shadowspire
Починка предметов	Evander LottsQuick JeniQethrin Tonk	Expert Master Grandmaster	Ravenshore Garrote Gorge Murmuwoods
Определение монстра	Tessa Maker Matric Keenedge Blacken Stonecleaver	Expert Master Grandmaster	Garrote Gorge Murmuwoods Ravenshore
Armsmaster	Norbert Slayer Lasatin the Scarred Jasper Steelcoif	Expert Master Grandmaster	Garrote GorgeDagger Wound IslandsRegna
Алхимия	Tabitha Watershed Kethry TreasurestoneIch	Expert Master Grandmaster	Alvar Murmuwoods Dagger Wound Islands
Регенерация	Kethric Tarent William Sampson Ush the Many-Tailed	ExpertMaster Grandmaster	Ironsand Desert Murmuwoods Dagger Wound Islands

Карьера героев

Кстати, о продвижениях. В игре каждый класс может быть один раз повышен в ранге. Что это дает? Во-первых, возможность изучать скиллы на более высоком уровне, а во-вторых — увеличение жизни (HP) и магической силы (SP). Ниже приведен список повышений с комментариями и соответствующие званию HP и SP. У начального класса указаны стартовые жизнь, магическая сила и прибавки за каждый уровень, а у продвинутых классов — только прибавки.

Cleric (30, 15; 2, 3) повышается до Priest of Light (3, 5) — может полечить, скелета уничтожить, магическим образом усилить и защитить партию. На слабых уровнях очень по-



лезен, особенно против нечисти. Единственный, кто может учить Light Magic.

Dark Elf (20, 10; 3, 2) повышается до Dark Elf Patriarch (4, 4) — торговец, вор, отменный лучник, неплохой элементальный маг; Jadame населен по большей части темными эльфами — выводы делай сам.

Dragon (40,10; 4, 2) повышение до Great Wyrm (7, 3) — помнишь, в предыдущих играх было супероружие, бластеры? Так вот, теперь их нет. Вместо них — драконы. Ужасающей мощности дистанционная и рукопашная атака, сильнейшая атакующая магия и умение носить твой отряд по воздуху. Не пользуются предметами, за исключением колец и амулетов.

Knight (30, 0; 5, 0) превращается в Champion (8, 0) — Рыцарь, он и в Африке рыцарь. Упор на рукопашную, зато уж лучше всех, причем почти любым оружием и в любой броне; единственный, кто может чинить амуницию без ограничений.

Minotaur (30, 5; 4, 1) становится Minotaur Lord (6, 2) — некий аналог паладина в предыдущих играх. Неплохой воин, немного знающий клерикальную магию. Не носит ни головной убор, ни обувь. Приоритет — топор, хотя и другим оружием владеет сносно.

Necromancer (20, 25; 2, 3) повышается до Lich (3, 5) — полный маг. В партии почти незаменим. Правильно прокачанный Lich запросто сравним с драконом по суммарному ущербу, наносимому противнику. Многие умения на уровне GrandMaster доступны только ему, кроме того, новое звание приносит с собой иммунитет к клерикальным заклинаниям и повышает защиту от стихий до 20.

Troll (45, 0; 5, 0) повышается до War Troll (8, 0) — большой кусок мяса, очень быстро восстанавливающий повреждения. Магией не владеет, зато прекрасно обращается с «тупым» оружием, да и GM Leather — явный плюс тролля.

Vampire (30, 20; 3, 2) превращается в Nosferatu (5, 3) — персонаж, не похожий ни на что, виденное ранее в Xeen'e. При правильном использовании (прокачка, умения, экипировка) сравним с Knight'ом в рукопашной и с Cleric'ом в магии. Иммунен к магии Разума. Рекомендуем попробовать.

Из чего же, из чего же сделаны партийцы

Теперь у тебя есть вся необходимая информация, чтобы создать основой персонаж. Какого героя выбрать, решай сам, исходя из своих личных предпочтений, краткого описания классов и таблицы умений. Хорошенько подумай, потому что этого героя предстоит таскать с собой с начала до самого конца. Если ты не очень хорошо освоился с сериалом M&M, хорошим выбором будут некромант, темный эльф или вампир (ты помнишь, что Jadame — темное королевство?). А если ты крут без меры и считаешь, что магия в Might and Magic погоды не делает, то попробуй тролля или минотавра — получишь массу удовольствия.

Что касается составления партии, то можем предложить пару различных методов игры. Первый — набрать партию до четырех как можно скорее и холить ее и лелеять, раскачивать, экипировать. Пятый слот держи свободным до момента заключения альянса (см. секцию квестов), затем уже найми последнего члена группы. Другой метод заключается в том, что перед каждой экспедицией можно набирать команду, наилучшим образом подходящую к данному заданию. Поясним на примере: если ты собрался разнести вдре-

безги лабораторию в Shadowspire, возьми с собой всех доступных для найма клириков. С костяными драконами, вампирами, скелетами такая команда справляется просто «на раз», а вот в Драконьи пещеры или к Dragonslayer'ам в Garret Gorge лучше не соваться – эти ребята тебе уши на ходу оторвут. Там пригодятся драконы, рыцари или темные эльфы (зависит от тактики боя, которую ты обычно используешь).

Что и как умеет партия

Навыки в магии и умениях

Класс (справа) Навык (внизу)	Рыцарь	Клирик	Некромант	Вампир	Темный Эльф	Тролль	Минотавр	Дракон
Стихийная магия	-	-	M/GM	-	E/M	-	-	-
Клерикальная магия	-	M/GM	-	E/M	-	-	N/E	-
Магия Света	-	M/GM	-	-	-	-	-	-
Магия Тьмы	-	-	M/GM	-	-	-	-	-
Умение темного эльфа	-	-	-	-	M/GM	-	-	-
Умение вампира	-	-	-	M/GM	-	-	-	-
Умение дракона	-	-	-	-	-	-	-	M/GM

Навыки в оружии и доспехах

Класс (справа) Навык (внизу)	Рыцарь	Клирик	Некромант	Вампир	Темный Эльф	Тролль	Минотавр	Дракон
Меч	M/GM	-	-	M	M	M/GM	E	-
Топор	M	-	-	E	-	M	M/GM	-
Посох	E	E	M	-	-	M/GM	M	-
Копье	M/GM	-	-	-	-	E	M	-
Кинжал	E	-	E	M/GM	M	E	E	-
Лук	E	N	N	N	M/GM	N	E	-
Дубина	M	M	-	E	N	M/GM	M	-
Кожаная броня	E	E	E	M	M	M/GM	E	-
Кольчуга	M	E	-	E	M/GM	E	M	-
Полная броня	M/GM	-	-	-	-	-	M	-
Щит	M/GM	M	-	M	E	-	-	-

Вспомогательные навыки

Класс (справа) Навык (внизу)	Рыцарь	Клирик	Некромант	Вампир	Темный Эльф	Тролль	Минотавр	Дракон
Алхимия		E	M/GM	M	E	-	N	M
Armsmaster	M/GM	N	-	N	E	M	M	-
Бодибилдинг	M	N	-	-	-	M/GM	M	M
Обезвреживание ловушек	E	-	N	E	M/GM	N	M	-
Определение вещей	-	-	M	E	M	-	-	M/GM
Определение монстра	N	-	M	M/GM	-	E	-	M
Обучение	N	E	M/GM	N	E	N	N	M/GM
Медитация	-	M	M/GM	-	E	-	-	M
Торговля	E	M	E	E	M/GM	N	E	E
Наблюдательность	E	E	N	E	M	N	M/GM	M/GM
Регенерация	-	-	E	E/M	-	M/GM	-	E
Починка вещей	M/GM	E	-	-	E	M	-	

Как прокачивать персонажа

Если ты настоящий ролевик, а не какой-нибудь манчкин-ламер, то не старайся поднимать всем скиллы одинаково. Если, например, ты постоянно таскаешь с собой двух некромантов, то качай одного в Water и Dark Magic, а другого — в Fire, Air, Earth и Dark, причем Темную магию одному подними до Мастера или Гранда и остановись, а другому качай это умение как можно больше. Те скиллы, в которых GM дает «100% умения», выше не поднимай — бесполезная трата очков. Старайся не дублировать умения различными персонажами. К примеру, зачем тебе два героя, открывающих сундуки или определяющих предметы? Всегда можно найти лучшее применение skill point'ам.

Учти, что за квесты ты получаешь больше опыта, чем просто за битвы, причем опыт получают те герои, которые пришли с отчетом о выполнении квеста. Знание этой тонкости позволит тебе прокачивать тех героев, которые чаще всего используются; то есть ты можешь до поры не биться каким-нибудь захудалым клириком, а просто брать его в партию непосредственно перед тем, как отдать запрошенный NPC предмет, и в результате этот клирик отстанет всего на пару уровней от тех, кто постоянно ходит с партией и рискует своей шкурой.

Еще один метод «бесплатной» прокачки — занимайся Bounty Hunting'ом. Бери в Гильдии Охотников за Головами заказ на монстра, находи его, забивай и возвращайся в гильдию до конца месяца. Получишь деньжат (что тоже иногда не вредно) и возможность заработать звание в гильдии. Как только доберешься до звания, например, «Master Bounty Hunter», без сомнения приводи в гильдию любой персонаж и говори «Bounty!». Вуаля! Персонаж получает звание и гору experience.

И последний хинт: постарайся как можно скорее продвигаться в скилле. Как только значение доросло, скажем, до семи, не поленись — сходи к учителю, заплати денег и стань Мастером в этом умении. Это сильно поможет тебе в игре.



Перемещаться по миру можно, как всегда, пешком, при помощи заклинаний Town Portal и Lloyd's Beacon, или на транспорте. К твоим услугам корабли и конюшни. Перемещение на транспорте экономит время (в среднем в два с половиной раза) и сохраняет пищу. Транспорт абсолютно необходим до тех пор, пока ты не раскачаешь своего «транспортного» мага и не научишь его перемещать партию мгновенно. Полное расписание движения приведено в описании локаций.

Ну что, поехали? DaggerWound Island

Локации: Abandoned Temple, Uplifted Library, Портал в планы Земли, Pirate outpost (только после заключения трех альянсов)

Сервисы: Магазины всех четырех типов, Таверна, Храм, Гильдия стихийных магий (только 1 уровень), Гостиница (Inn), Качалка (до 5 уровня)

Пьедесталы: Fire Resistance

Транспорт:

Куда	Как
Ravenshore	Корабль, каждый день

Население: дружественные lizardman'ы и враждебные пираты всех мастей (buccaneer, pirate, corsair)

Примечание: Вокруг большого острова стоят три пиратских корабля. Команда каждого из них — один жирный адмирал или капитан. Можно найти положение, когда ты забиваешь их из лука или магиями, а противник тебя еще не видит. За каждого адмирала дают по 3000 опыта (на всех членов партии). Только поаккуратнее — на ранних уровнях твоего героя завалят одним выстрелом.

Bring power stone to Talimere (обязательный)

Вознаграждение: 1500 опыта, 6 fame

Просто дойди до дома Frederic Talimere после разговора со старостой lizardman'ов и спроси про Power Stone. Он предложит тебе присоединиться к партии. Брать его или нет — дело твое. У Talimere при себе еще один камень от портала. Если Фредерика не будет в команде, то на втором острове в сундуке ты найдешь точно такой же камень.

Rescue Isthric the Tongue

Вознаграждение: 750 опыта, 3 fame, 3 healing (красных) микстуры

Необходимо найти дом, где сидит Isthric the Tongue, на острове с Abandoned Temple и вернуться к Rohtnax'у за вознаграждением.

Deliver cure disease scrolls

Вознаграждение: 1500 золота

Ты получишь три свитка с заклинанием Cure Disease, а другие три сможешь найти в сундуках (четыре сундука в центре второго острова или два сундука в юго-западной оконечности основного острова). Затем просто нужно отнести шесть свитков — по одному на каждый дом, стоящий на втором и третьем островах. Возвращайся к Aislen и получай награду.

Find Prophecies of the Snake

Вознаграждение: 750 опыта, 3 fame, 500 золота

Иди в Abandoned Temple. Там в коридоре, ведущем из первого подземного зала, обрати внимание на стены. Они будут слабо мерцать красным. Это секретки. За ними находятся сундуки. Предсказание — в левом. Остается вернуться к Tisk и отдать книгу.

Find Idol of the Snake

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2000 золота

Найти Идола проще всего так: в последнем зале Abandoned Temple иди по левой стене от входа до тех пор, пока путь не преградит ловушка на полу (ловушки отмечены слабым красным мерцанием). Сразу справа ты увидишь еще одну спаренную ловушку. Спокойно наступай на нее — откроется секретная ниша с сундуком. Идол лежит в сундуке. Верни его Hiss'у. Кстати, будь осторожен — все остальные ловушки больно кусаются.

Bring ingredients for pure speed potion

Вознаграждение: 1000 опыта, 4 fame, potion of pure speed

Приятное и простое задание. Реагенты ты можешь собрать на земле абсолютно бесплатно — нужно 4 красных, 2 синих и 2 желтых реагента. Строго по рецепту, зато знание алхимии не требуется. Жаль, что срабатывает этот трюк всего один раз.

Bring Annointed potion

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2000 золота

Необходимая микстура лежит в пещере контрабандистов в Ravenshore, в одном из сундуков. Советуем зачистить пещеру до разговора с Arion Hunter (лидер контрабандистов). После беседы с ним придется ссориться с крысами, чтобы попасть в их кладовые.

Deliver letter to Merchant House in Ravenshore (обязательный)

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2500 золота

Пройдя Abandoned Temple, ты попадаешь к причалу. От него корабль ежедневно ходит в Ravenshore. А дальше нужно просто отдать письмо в Торговую Гильдию (Merchant Guild).

Ravenshore

Локации: Seer, Tomb of Lord Brinne, Dire Wolf Den, Chapel of Eep, Smugglers' caves

Сервисы: Все магазины, 2 таверны, Гостиница, Гильдия стихийных магий (только 1-2 уровни), качалка (до 15 уровня), Храм, Гильдия Bounty Hunter'ов.

Пьедесталы: Earth Resistance

Транспорт:

Куда	Как
Daggerwound Island	Корабль, вторник и четверг
Alvar	Конюшни, понедельник и воскресенье
Shadowspire	Конюшни, четверг
	Корабль, среда (только после визита к крысам-контрабандистам)
Garrote Gorge	Конюшни, воскресенье.
Ravage Roaming	Корабль, понедельник и пятница (только после визита к крысам-контрабандистам)
Arena	Конюшни, воскресенье

Население: Dire wolves, кентавры. Мирное коренное население — темные эльфы

Примечание: в одном из деревьев, западнее моста через реку спрятан случайный артефакт. Халява, сэр!

Blackmail the wererat smugglers (обязательный)

Вознаграждение: 12000 опыта, 48 fame

Квест нетрудный: придется драться с крысами, крысо-оборотнями и анималистами. Обращай внимание на стены — есть два секретных прохода. Прежде чем разговаривать с лидером контрабандистов, осмотри все сундуки и шкафы — найдешь много полезных (для ранних уровней) предметов. Крыс старайся бить на расстоянии, иначе замучаешься глотать cure disease. Сундуки «заряжены» на уровне expert, так что будь осторожен.

Kill all dire wolves

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 2500 золота

Сначала уничтожь всех Dire Wolf на поверхности возле пещеры (5 групп), затем входи внутрь. Зачищай пещеру. Луки и магия помогут в этом вопросе. Кстати, заклинание Wizard Eye существенно облегчит поиск недобитых волков и оборотней. Собирай шкуры — получишь немалый денежный прибыток. Найди в пещере кость Bone of Doom — она понадобится в Shadowspire.

Deliver false reports to dread pirate Stanley

Пират Stanley сидит в таверне на Regna. Никаких сложностей, нужно всего лишь добраться туда.

Rescue Irabelle Hunter from ogres

Вознаграждение: 5000 опыта, 20 fame

Замок огров находится в западной части Алвара. Лучше всего совместить выполнение этого квеста с уничтожением всех огров (Kill all ogres). Зайдя в замок сначала разберись с тусовкой наемников, огров и всяческих ogre mage, затем поднимайся на второй этаж. Выноси всех на втором этаже и проходи в центральную комнату (с троном и двумя сундуками). На правой стене — кнопка, освобождающая вход в подземелье. Нажимай кнопку, возвращайся на первый этаж и спускайся в подвал. Там немалое количество великанов, некоторые весьма неприятны, поэтому будь готов к переделке. После победы тщательно осмотри трупы — на двоих из Ogre Warleader ты найдешь ключи от камер. Ключами открывай камеры и разговаривай с крысой. Это и есть дочь лидера контрабандистов Irabelle Hunter. Возвращайся к Anion'у за наградой.

Report to Bastian Loudrin in Alvar (обязательный)

Вознаграждение: 15000 опыта, 60 fame, 2000 золота

Добраться с рапортом до Лудрина.... Расписание транспорта у тебя есть.... Или чеши пешком на север, если ног не жалко. Вот и все, что от тебя требуется.

Find the shield Eclipse

Выполнение этого квеста скорее всего поссорит тебя с некромантами. Щит Eclipse лежит в одном из сундуков слева от входа в Necromancers' Guild в Shadowspire. Щит очень хорош для клирика, и если ты решишь заключать альянс с Temple of the Sun, то лучше совместить его с зачисткой Гильдии Некромантов и квестом на альянс (destroy skeleton transformer). Если ссориться с некромантами нет желания, используй заклинание Invisibility, только не наткнись на охрану. Кстати, не бойся отнести щит для выполнения квеста — его не заберут, только опыта прибавят.

Win Arcomage in 11 taverns

Сыграть в эту карточную игру ты сможешь в любой из таверн: за первую победу получишь деньги, за вторую и все остальные — моральное удовлетворение.

В Arcomage нужно сыграть в 11 тавернах. Если ты сможешь победить в каждой из них, то в Ravenshore тебе присвоят звание «Arcomage Champion» и позволят вскрыть сундук с золотом и артефактным мечом Elsenrail.

Правила Arcomage приведены на врезке, а список таверн — ниже:

Dagger Wound Island, «The Grog and Grub»
Ravenshore, «Kessel's Kantina»
Ravenshore, «The Dancing Ogre»
Alvar, «Profit House»
Alvar, «Miho's Roadhouse»
Murmurwoods, «Traveller's Rest»
Ravage Roaming, «Bull's Eye Inn»

Shadowspire, «Black Company»
Ironsand Desert, «Parched Throat»
Garrote Gorge, «Dragon's Blood Inn»
Regna, «Pirate's Rest»

Cure Stormlance

Всего лишь продолжение спасения Stormlance. Ты получишь магический рубин, способный вылечить заколдованного рыцаря. С ним нужно просто вернуться в Mad Necromancer's Lab в Shadowspire.

Sink the Regnan fleet (обязательный)

Поговори с главами фракций в здании торговой гильдии Ravenshore, а затем отправляйся на Dagger Wound Island. В южной части карты находится остров (до этого момента пустой) со штабом пиратов. Зачищай штаб и внимательно осматривай трупы. Бери выпавший из главаря ключ и открывай дверь, ведущую в подземелье. Там новая засада и проход к подводной лодке. Залезай в нее, и ты попадешь на остров Regna. Ты окажешься прямо рядом с действующим форпостом пиратов, Pirate Stronghold. С боем пробивайся в туннели Passage Under Regna. Они приведут в подземелье Abandoned Pirate Keep: здесь снова устраивай мясорубку и находи комнату с тремя сундуками на верхнем ярусе. В центральном из них будет «номерное» пушечное ядро. Выходи из крепости и прямо рядом, на возвышенности, иди к гигантской пушке. Один выстрел этой «малышки» потопит весь пиратский флот. Обрати внимание, что, попав впервые на Регну, не следует возвращаться в Ravenshore до уничтожения пиратского флота. Если ты вернешься, то на город нападут орды пиратов и большинство домов станут недоступными.

Alvar

Локации: Ogre fort, Dark Dwarf Mines, Wasp nest

Сервисы: Все магазины, Храм, 2 таверны, Гильдия Стихий (все заклинания), Гильдия

Правила Arcomage

Условия победы: разрушить башню соперника, накопить определенное количество ресурсов или достроить свою башню до какого-то уровня. В каждой таверне действуют свои правила на имеющиеся у игрока стартовые ресурсы и башню со стеной, а также от таверны к таверне изменяются конкретные цифры в условиях победы и вознаграждении за нее. Так что посмотри Victory Conditions перед тем, как начать поединок.

Твоя башня слева, соперника — справа. Рядом с башней стоит стена: она принимает на себя большинство ударов, которые иначе бы попали по башне.

Существует три вида ресурсов: зеленый означает количество твоих монстров (Recruits) и обычно тратится на атаки башни и стены противника. Красный ресурс показывает, сколько у тебя накопилось кирпичей и строительного камня и обычно используется для постройки стены. Синий ресурс — это магический резервуар, который преимущественно используется для возведения башни.

Каждый ход тебе прибавляется определенное количество всех трех ресурсов, скорость их увеличения за ход показывают большие желтые цифры в колонках с твоей стороны. Маленькие черные цифры в этих же колонках означают весь твой запас ресурса.

Почти каждый ход одной из карт расходует ресурсы (стоимость карты и цвет ресурса показывается в кружочке в нижнем правом углу карты), те карты, на которые ресурсов не хватает, затемнены, ты не можешь их выбрать. Ты можешь поменять карту, нажав правую клавишу мыши, но тогда пропустишь ход. Обычно замена производится, когда абсолютно все карты затемнены: а так лучше всего применить любую слабую карту, на которую хватает ресурсов.

Также всегда старайся сразу использовать карту с характеристикой Play Again — она не тратит хода, то есть после нее можно выложить еще одну карту.

клерикальных магий (1-2 уровень), Гильдия Bounty Hunter'ов, Качалка (до 25 уровня)

Пьедесталы: Day of the Gods

Транспорт:

Куда	Как
Ravenshore	Конюшни, понедельник и пятница
Shadowspire	Конюшни, вторник
Garrote Gorge	Конюшни, четверг и воскресенье

Население: Огры всех мастей (кроме магов) и различные осы. Мирные темные эльфы.

Примечание: В ущелье, в юго-восточном квадранте, находится Wasp nest. Хорошее место, чтобы подзаработать деньжат — осиные жала и мед продаются за немалые деньги. Каждая экспедиция с полной зачисткой улья принесет тебе примерно 25000 золота. Единственная проблема — нужно иметь заклинание Jump, чтобы перемещаться внутри улья, и боевые заклинания «массового поражения» (Mass Fear, Dragon's Fear, Prismatic Light, Inferno, Souldrinker и т. д.) — слишком уж много ос внутри.

Bring eyewitness from the cataclysm in the Ironsand Desert (обязательный)

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 4000 золота

Иди в Ironsand Desert, находи дом тролля Overdune Snapfinger и проси его пойти с тобой в Avlar. Он откажется, сославшись на то, что не может оставить своего отца одного с прахом погибшего брата. Бери у него урну с прахом Vilebite и двигай в склеп (см. квесты Ironsand Desert). Возвращайся к Снапфингеру. Перед тем как присоединять его к партии (а это необходимо сделать), освободи один слот — скажи «Dismiss» самому ненужному в данный момент персонажу. Теперь забирай тролля с собой и быстренько беги обратно в Avlar

Kill all ogres

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 5000 золота

Сначала убиваешь всех огров на дорогах, затем, используя заклинание Fly, поднимаешься на гору в западной части и разбираешься с великанами там. Затем, ничтоже сумняшеся, чешешь в форт и продолжаешь экзекуцию (см. квесты Ravenshore).

Retrieve three cheeses

Все три куска сыра находятся в храмах (Temple of Eep) в Ravenshore, Ravage Roaming и Garrote Gorge. Обойди храмы, аккуратно осматриваясь на предмет секретных кнопок и секретов в стенах. Противники там слабые, главное — разыскать секреты. Perception очень поможет в этом.

Find Cauri Blackthorne (Dark Elf promotion)

Вознаграждение: 25000 опыта, 100 fame

Cauri в виде «каменной бабы» стоит в Murmurwoods. Всего там пять статуй пилигримов, повстречавшихся с basilisk'ами. Все в северо-восточном квадранте карты, в лесу вокруг Druid's Circle of Stones. Возьми у Dantillion'а в Murmurwoods пять свитков с Cure Stone (просто спроси его про Каури, и получишь свитки) и отправляйся на поиски статуй. Найти их между деревьями не так просто, поэтому мы дадим тебе точные координаты статуи Cauri: x = 14684, y = 14228. Присоединиться к партии сразу она не захочет, но после спасения ты всегда сможешь нанять ее в таверне — прокачана и экипирована она на славу и вовсе не помешает в команде.

Ironsand Desert

Локации: Troll tomb, Cyclops larder, Dragon cave, Chain of Fire, Портал в Plane of Fire

Сервисы: Таверна

Пьедесталы: Fire Resistance

Транспорт:

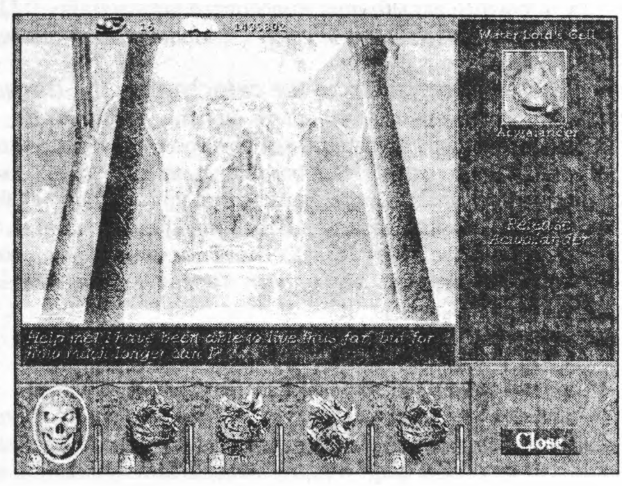
Куда	Как
Alvar	Конюшни, понедельник
Shadowspire	Конюшни, среда и воскресенье
Ravenshore	Конюшни, четверг и воскресенье

Население: Гоги (gogs) и различные циклопы

Примечание: Внутри Chain of Fire, перебив саламандр, ты найдешь немало приятных сокровищ. Кстати, туннель приведет тебя к островам посреди Огненного Озера. Прыгая по ним, можно обойтись без левитации или заклинания полета при путешествии в Плоскость Огня.

Deliver fire resistance potions

Легко. Главное — иметь шесть Potion of Fire Resistance, потому что дают тебе только три. Остальные ты сможешь найти на карте (в Lava Tunnel, Troll's Tomb) или заранее купить в магазине, но проще всего — иметь с собой алхимика на уровне master: он тебе эти микстуры мигом смешает. Рецепт найдешь в этом guide, на врезке с алхимией. Иногда квест не принимают (ты отнес все шесть микстур, а тролль Pole не хочет тебя отблагодарить). Это баг — просто отдохни 8 часов или поброди немного по карте, позабавься с гогами. Затем вернись, все должно быть в порядке.



Bring ingredients for potion of pure endurance

Вознаграждение: 5000 опыта, 20 fame, potion of pure endurance

Ингредиенты, нужные для производства Potion of Pure Endurance смотри на врезке с алхимией. Просто принеси нужные реагенты Talion'у.

Place Vilebite's ashes in the troll tomb

Вознаграждение: 20000 опыта, 80 fame, 7500 золота

Там придется вынести гогов и добраться до самого низа, где и находится усыпальница троллей. Проще всего найти ее так: сначала дойди до комнаты с тремя дверьми, иди на север, сколько возможно, затем один раз на восток, потом на юг, потом на запад. Дальше двигайся снова на север, пока не доберешься до могил. Кликни на средней могиле и возвращайся наверх. Все, душа мертвого тролля успокоилась

Find ancient troll home (Troll promotion)

Древняя родина троллей находится в Murmurwoods, в северо-западном квадранте. Снаружи и внутри — толпа basilisk'ов и wisp'ов. Чтобы выполнить квест, достаточно просто войти в пещеру, зачищать ее не обязательно. Хинт: без заклинания Flight или мастера дракона лучше не суйся — придется тяжело.

Garrote Gorge

Локации: Dragon Cave, Naga vault, Grand Temple of Eep, Dragon Hunter Camp

Сервисы: Все магазины, храм, Качалка (до 45 уровня), Таверна. Сервисы перестают действовать если встать на сторону драконов

Транспорт:

Куда	Как
Ravenshore	Конюшни, понедельник и пятница
Shadowspire	Конюшни, вторник
Alvar	Конюшни, среда
Arena	Конюшни, воскресенье

Население: драконы, Dragonslayer'ы, Медузы всех мастей

Примечание: В одном из камней, в юго-западном квадранте, запрятано золото и амуниция.

Bring dragon egg/Bring dragon egg to Charles Quixote (Dragon alliance/Dragon Hunter alliance — на выбор)

Яйцо лидера драконов находится в крепости огра-торговца Zog'a, в северо-западной части Ravage Roaming. Его необходимо взять приступом. Вынеся всех великанов на поверхности, входи внутрь. Там процедура избиения огров повторяется. На одной из площадок найди кнопку, открывающую секретный проход в лабиринт под фортом (в южной стене). Снова расправляйся с ограми и в большом зале находи секретную стену. За ней в сундуке валяется нужное тебе яйцо дракона. Кстати, не забудь пробежаться по стене форта — там найдешь несколько неплохих сундуков. В этом месте тебе предстоит сделать выбор, на чьей стороне ты будешь выступать в конфликте. Если ты выбираешь драконов, то от лагеря Охотников останутся только руины, после атаки драконов, до сего момента боявшихся за судьбу бесценного яйца. Если тебе больше нравятся Dragonslayer'ы — ну что ж, полюбуешься на драконье сафари...

Rescue Blazen Stormlance

Рыцаря Blazen Stormlance ты найдешь в плену, на втором этаже в Mad Necromancer's Lab в Shadowspire. Он расскажет тебе, где найти копье Ebonest, и попросит посодействовать в своем излечении. Подробнее смотри в квестах Ravenshore и Shadowspire.

Bring Ebonest (Knight promotion)

После того как ты спас Blazen Stormlance и нашел Ebonest (см. выше), возвращайся сначала к Elen Stormlance, а затем иди к Charles Quixote за повышением.

Bring the Sword of Whistlebone the Slayer (Dragon promotion)

Для выполнения этого задания не обязательно убивать всех Охотников на драконов. Достаточно зачистить юго-западный квадрант и подобрать меч с трупа Whistlebone. Если ты можешь летать (и то сказать, зачем бы ты полез за promotion'ом дракона, не имея дракона?), проблем не будет: разнесешь всех с дистанции, главное — не подпускай близко псевдо-драконов Dragon Hunter's Pet. Они очень толстые (что-то около 1200 HP), но атакуют только вблизи. Теперь можешь возвращаться в пещеру и, отдав меч лидеру драконов, радостно переделывать своих драконов в Great Wyrm'ы.

Bring Dragonbane flower to Balion Tearwing

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 1500 золота

Bring Dragonbane flower to Calindril

Вознаграждение: 10000 опыта, 40 fame, 1500 золота

Цветки Dragonbane ты запросто найдешь на берегу реки в северной части карты Garrote Gorge. Их требуется всего два, а растет аж целых три! Вывод — можно запросто отдать по одному цветку каждой из противоборствующих сторон. Опыт, деньги и слава лишними не будут...

Bring Drum of Victory

Барабан находится в сундуке в Naga vault (западная часть карты). Перебей Медуз и обходи хранилище. В самом конце, под защитой нескольких Naga Queen, найдешь кнопку. Нажимай и возвращайся в круглый зал. Теперь там поднялся пьедестал, на котором стоит сундук. Drum of Victory в нем. Кстати, как только ты отдашь барабан, твоя партия начнет бить по Naga'м примерно вдвое сильнее.

Kill all the dragons/Kill all the dragon hunters

Все, как и раньше в заданиях на зачистку: гаси всех подряд, сперва снаружи, потом внутри пещеры/лагеря (нужное подчеркнуть). Только учти, что выполнение одного из этих квестов автоматически исключает выполнение другого. Наверное, не самым глупым поступком будет выбрать сторону тех, с кем ты заключил альянс. Как ты считаешь?

Shadowspire

Локации: Necromancer guild, Vampire crypt, Mad necromancer's lab, Yaardrake cave
Сервисы: Все магазины, Guild of Darkness, Качалка (без ограничения уровня), Таверна
Пьедесталы: Mind Resistance
Транспорт:

Куда	Как
Ravenshore	Конюшни, понедельник и среда
	Корабль, вторник, четверг и воскресенье
Ironsand Desert	Конюшни, вторник и воскресенье
Garrote Gorge	Конюшни, воскресенье
Ravage Roaming	Корабль, понедельник и пятница

Население: все формы undead'ов — вампиры, некроманты, костяные драконы, скелеты

Bring Nightshade brazier (Necromancer alliance на выбор)

Бери в партию Дайсона Лейланда (он в левой башне в Necromancer's Guild), Двигай в Murmurwoods, входи в Temple of the Sun, и внимательно осматривай факелы на стенах. Под одним из них ты увидишь мерцание слабого красного цвета. Жми на него, и откроется проход в центре зала. Прыгай вниз и хватай артефакт некромантов. Все клирики набросятся на тебя — будь готов (опять невидимость будет весьма кстати). Возвращайся к Sandro — лидеру некромантов — и заключай альянс.

Find the lost book of Khel (Necromancer promotion)

Эта книга лежит в единственном сундуке на самом верхнем уровне Uplifted Library (юго-восток Daggerwound Island). Внутри библиотеки — толпа тритонов и камней. Просто выноси их всех, постепенно поднимаясь на лифтах все выше. Заодно можешь обыскать шкафы — найдешь несколько полезных свитков. На самом верху — сундук с вожделенной книгой и одним-двумя артефактами.

Для promotion'а некромантов необходимы еще и урны (Lich Jar), по одной на каждого «соискателя» звания Lich'а. Их ты отыщешь в Mad Necromancer's Lab в центральной части Shadowspire.

Bring Puzzle Box

Нужную коробку ты найдешь в Mad Necromancer's Lab, в большом зале, в самом низу. Она лежит в сундуках с Ebonest, Lich Jar и книгами с дорогими заклинаниями. Можно, конечно, идти напролом, вынося всех некромантов, bone, skeletal и undead dragon'ов (кстати, destroy undead против драконов и paralyze против некромантов очень помогают), но можно и умнее поступить: просто спрыгнуть в колодец в центральной комнате. Будь осторожен — в подземелье полно ловушек.

Bring remains and sarcophagus of Korbu (Vampire promotion)

Один из самых длинных квестов. С начала игры ты периодически находишь записки — обрывки журнала путешественника Ciatlen Vinitius. Они повествуют о поисках Korbu, самого сильного вампира, который отказался лишать другие существа жизни. По следам Korbu (оказавшегося, кстати, дамой) идет другой вампир. Если следовать его указаниям, ты найдешь сначала саркофаг Корбу. Он находится в Ravage Roaming, в склепе (Tomb of Korbu). Там предстоит драка с Джиннами и Медузами. В круглом зале одна из стен опускается, открывая проход. Подготовь место для саркофага — он занимает пять полных строк в inventory.

Вторая часть квеста — найти останки Корбу (Korbu's remains). Они лежат в сундуке в Cyclops Larder, на юго-западе Ironsand Desert. Внутри и снаружи лежбища циклопов бродят нехилые тусовки этих самых циклопов. Ничего не попишешь — нужно избавлять их от страданий. На нижнем уровне лежбища ты найдешь камеры с пленными крестьянами и четыре сундука (кстати, коридор, ведущий к сундукам, полон ловушек — левитируй). Освобождение крестьян ничего не даст (видимо, очередной недоделанный квест), зато в сундуках есть чем поживиться, ну и останки, понятно, забери.

Теперь возвращайся в Shadowspire, отдавай сундук и останки и получай promotion.

Find Bone of Doom

Вознаграждение: 7500 опыта, 30 fame, 15000 золота

Bone of Doom ты найдешь при зачистке Dire Wolf Cave в Ravenshore.

Bring a vial of grave dirt

Иди в Vampire Crypt и будь готов к битве с толпой вампиров. (На заметку: в центральной комнате есть секретная ниша с сундуком.) Нажми на стол в левой комнате — откроется проход в подземелье. Vial обычно стоит в самом конце подземелья, на саркофаге. Если его там нет — внимательно осмотри трупы вампиров. Иногда один из нечистых таскает чашу с собой. Кстати, в одном из сундуков внизу ты найдешь немало книг с заклинаниями. Этот квест лучше выполнить до поисков саркофага Korbu.

Ask cleric about cure for Blasen Stormlance

Иди в Ravenshore, в самый северный дом (за рекой), разговаривай с Dervish Chevrion, получай волшебный рубин и возвращайся к Blasen Stormlance. Вот и все.

Murmurwoods

Локации: Ancient troll home, Портал в Plan of Air, Druid circle, Temple of the Sun

Сервисы: Таверна, Гильдия Света (Light Magic любого уровня)

Пьедесталы: Haste, Heroism, Immolation

Транспорт: Никакой транспорт не ходит в Murmurwoods. Добираться сюда придется пешком или поставив Lloyd's Beacon

Население: Unicorn'ы, Wisp'ы (особенно неприятны Wil'O'Wisp), Базилиски

Примечание: Зачищать Murmurwoods лучше хорошо подготовленной и прокачанной партией — местные обитатели довольно кусачие, зато и добыча хороша. В сундуках, охраняемых единорогами, куча артефактов, книжек, дорогой амуниции. Там, где камни выложены звездой, ты найдешь свиток с Lloyd's Beacon'ом. Из единорогов выпадают хорошие кольца и амулеты. И еще одно — на врезке разгадка тайны обелисков. Из нее ты узнаешь, как найти Unicorn King'a: не побрезгуй, полезное дело.

Destroy skeleton transformer (Cleric alliance — на выбор)

Этот «Трансформатор» находится в Necromancers' Guild, за центральной дверью. Чтобы открыть ее, в твоей партии должен быть клирик Dyson Leyland — он сидит в левой башне. Проще всего перед дверью произнести заклинание невидимости, открыть дверь и просто прокрасться по коридору до skeleton transformator'a. Дальше твоей задачей бу-

дет заблокировать дверь. Для этого на стене есть три переключателя и огромное, выезжающее из ниши бревно. Вот и все — дальше можешь воспользоваться заклинанием Town Portal или, при желании, «замочить» всех вампиров, некромантов и скелетов.

Find Prophecies of the Sun (Cleric promotion)

Книга с предсказанием находится в Abandoned Temple на Daggerwound Island. В коридоре, ведущем к залу с Idol of the Snake, есть дверь направо. За дверью — анфилада комнат, заканчивающаяся овальным залом. Зачищай комнаты и зал от монстров (winged serpent, couatle, serpentmen) и на восточной стене находи секретную нишу. Предсказание в ней.

Investigate stone circle

Этот квест, похоже, был исключен в последний момент (или не доделан). Внутри Круга камней есть подземелье, заполненное камнями, карликами и гигантскими demolisher'ами. За секретными стенами ты найдешь три сундука с великолепным содержимым — куча золота, реликты, артефакты, дорогая амуниция. В одном из сундуков валяется Circlet of Power — корона Друидов. Пристроить ее никуда не удалось, но ради пожитков стоит потратить время на зачистку этого подземелья.

Ravage Roaming

Локации: Crypt of Korbu, Zog fort, Church of Eep, Портал в Plane of Water, Balthazar Lair
Сервисы: Есть все, за исключением гильдий Света и Тьмы и Гостиницы
Транспорт:

Куда	Как
Ravenshore	Корабль, вторник, четверг и воскресенье
Shadowspire	Корабль, среда

Население: Горгоны, Wivern'ы, Огры

Примечание: Когда будешь брать приступом Форт, не поленись обыскать коробки во дворе. В одной из них лежит случайный артефакт.

Drain Balthazar's Lair (Minotaur alliance — обязательный)

Подземелье заполнено разномастными тритонами, что с ними делать, надеюсь, догадываешься. В лабиринте на стенах увидишь переключатели с буквенно-цифровой маркировкой от A до K плюс один переключатель без надписи на самом нижнем уровне. Порядок переключения ты найдешь в свитке — A B C E G D J C E F D I C Нижнее положение. Если что-то не получилось, просто начинай сначала, с переключателя A. Избавившись от тритонов и воды, иди к предводителю минотавров и просто предлагай альянс.

Find Axe of Balthazar, and authenticate it (Minotaur promotion)

Этот топор можно найти в Alvar, в Dark Dwarf Mines. Он находится в одном из сундуков, охраняемых камнями. Для слабой команды — тяжелая добыча. Очень поможет левитация (из vampire ability) и protection from earth. В подземелье много ловушек, но и награда хороша (в частности Ring of Planes + 40 resist к стихиям).

Для «подтверждения подлинности» Топора Балтазара необходимо поговорить с минотавром-караванщиком в доме лидера на Daggerwound Island. Он выпишет письмо, подтверждающее подлинность топора. С этим письмом и топором возвращайся в Balthazar Lair и получай повышение.

Regna

Локации: The cave of Old Loeb, Abandoned pirate keep, Pirate stronghold, Submarine cave, Сторожевые башни
Сервисы: Все магазины, Храм, Таверна
Пьедесталы: Air Resistance, Stone Skin

Транспорт:

Куда	Как
Daggerwound Island	Подводная лодка, каждый день
Ravenshore	Корабль, каждый день
Daggerwound Island	Корабль, вторник и четверг

Население: Пираты, Регнанские Маги всех мастей, Арбалетчики

Примечание: В сторожевых башнях, наверху, стоят сундуки (по паре в каждой). Если к этому моменту ты еще не нахватал артефактов, то есть немалый шанс, что найдешь несколько хороших вещей в этих сундуках.

Find Dread pirate Stanley's treasure

Этот клад находится в Ravage Roaming, в юго-западном квадранте. Его охраняет огромная толпа всевозможных горгон (Iron, Brass, Bronse). В шести сундуках валяется куча золота, много драгоценных камней и cutlass «Judicious Mesure» против огров. Заметь, кстати, что содержимое сундуков восстанавливается вместе с respawn'ом монстров на карте.

Elemental Planes

На элементальных равнинах обитают... элементали соответствующих стихий (неожиданно, правда?) и всякая сопутствующая им пакость. Но для тебя важнее, что там живут учителя стихийных магий уровня GrandMaster. Кроме того, на каждой из плоскостей лежит по одному кристаллу — «Сердцу Стихии». Найти их не составляет никакого труда, главное — чтобы твоя команда была боеспособна. Все просто: убиваешь все, что шевелится, находишь кристалл, обучаешь своих Lich'ей магии и возвращаешься.

Escaton's Crystall и NetherWorld

Локации: Escaton's Palace, Тюрьмы Лордов Стихий

Сервисы: нет (а чего ты ждал?!)

Пьедесталы: нет

Население: Crystall Gurdian'ы и Walker'ы, Сапфировые, Рубиновые и Кристаллические драконы; Рыцари, Чемпионы и Лорды «Обратного» Мира, Всевозможные каракатицы (Terror, Fear, Nightmare)

Примечание:

Освобождение последнего лорда заканчивает обязательную часть игры. Возвращайся в Ravenshore и смотри финальный мультик. Но если есть желание, ты можешь продолжать игру, бродить по миру хоть до скончания веков. Все невыполненные квесты так и останутся невыполненными, пока ты самолично не позаботишься об этом.

Обе эти локации — как бы один большой и непрерывный квест, так что не отвлекайся, разве что для того, чтобы «загасить» десяток-другой супостатов. Собрав все четыре кристалла в планах элементов, неси их магу Xanthor'у в Ravenshore, и получишь Conflux Key — ключ для Escaton's Crystal. Перебей кристаллических монстров внутри, собери артефакты с трупов и найди комнату на севере: в ее центре стоит не работающий пока портал, а у одной из стен расположен механизм с шестью разноцветными кристаллами и кнопкой. Нажми на кнопку и посмотри, в каком порядке они загораются. Теперь нажимай на каждый из трех верхних кристаллов (левый click) в запомненном порядке, и сзади тебя заработает портал. Вот нужный порядок: левый-правый-средний-левый-средний-правый-левый-правый-левый.

Квесты

Save Lord of Fire
Save Lord of Water
Save Lord of Earth

Save Lord of Air

В центре Plane between Planes находится замок в виде гигантского шлема — Escaton's Palace. Заходи внутрь и зачищай помещение, нажимая попутно на все переключатели. Это откроет все запертые двери, после чего сможешь добраться до зала с главным злодеем. Спроси у него о спасении мира и согласись отгадать три загадки (Reedles). Ответы на загадки: Prison, Inside и Egg соответственно. Получай ключи от темниц с лордами элементалей. Выходи из подземелья и исследуй область. В юго-восточном углу найди тюрьму лорда Земли. Прыгай по висящим в воздухе платформам и отбивайся от врагов. Освободив лорда, выбирайся наружу и перемещайся в юго-западный угол. В этом месте используй левитацию, чтобы избежать воздействия лавы, и найди камеру лорда Воды. В северо-восточном углу увидишь портал в тюрьму лорда Воздуха, а в северо-западном — Огня. Все тюрьмы достаточно просты, хоть и густо населены врагами...

Отдельно и о другом

Торговля

Как ты понимаешь, в Jadame торговля процветает. В каждом городе есть по одному или по два дома, где ты можешь всегда продать или купить товары. Если у тебя нехватка денег (а прокачка, умения и приличная экипировка стоят недешево), то ты запросто можешь поучаствовать в экономике Jadame. Особенно полезно это на начальных этапах. Заметь, что опыта или наград за торговлю ты не получишь, зато золота заработаешь очень много. Координаты торговцев и интересующие их товары ты найдешь в таблице.

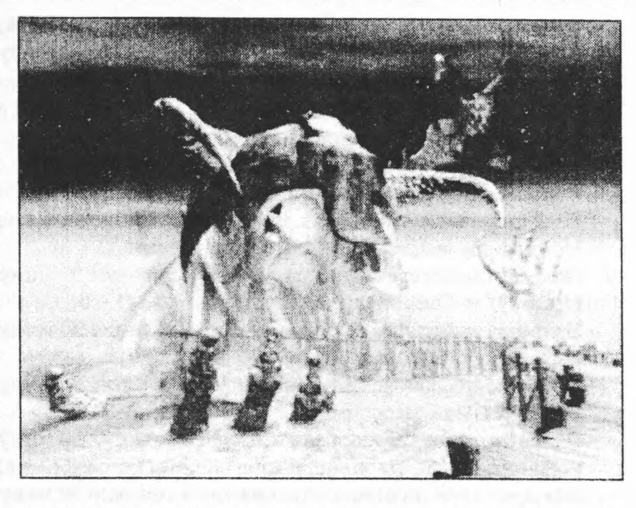
Продавцы товаров

Действие торговца	Товар	Имя	Область	X	Y
Продажа	Tobersk Brandy (500)	Gilbere	Alvar	-7400	-20326
	Tobersk Fruit	Long Tail	Dagger Wound Islands	10849	12862
	Heartwood of Jadame (2000)	Mylander	Murmurwoods	-3091	-8367
	Forged Credit Vouchers	Neblick	Ravenshore	17853	-14771
	Tobersk Pulp	Treblid	Ravenshore	11247	2972
	Dried Sunfish (2000)	Pavel	Regna	-569	-15692
	Silver Dust of the Sea (5000)	Journey	Shadowspire	-2303	-17268
	Pirate Amulets (1500)	Whisper	Shadowspire	-959	-16873
Покупка	Tobersk Pulp	Gilbere	Alvar	-7400	-20326
	Ogre Ears (500)	Keldon	Alvar	15905	13156
	Wasp Stingers (500)	Veldon	Alvar	16000	11597
	Tobersk Brandy	Long Tail	Dagger Wound Islands	10849	12862
	Royal Wasp Jelly (1000)	Schmecker	Ironsand Desert	-5132	6975
	Dried Sunfish	Mylander	Murmurwoods	-3091	-8367
	Wyvern Horn (Whole)	Xevius	Ravage Roaming	18439	-15859
	Silver Dust of the Sea	Neblick	Ravenshore	17863	-14771
	Naga Hides	Reaver	Ravenshore	16892	-9573
	Tobersk Fruit	Treblid	Ravenshore	11247	2972
	Pirate Amulets	Pavel	Regna	-569	-15692
	Ground Wyvren Horn	Journey	Shadowspire	-2303	-17268
	Heartwood of Jadame	Whisper	Shadowspire	-959	-16873

Алхимия

Советы по зельям

Если в MM6 составление различных чудодейственных напитков было поистине массовой забавой, то в MM7 и MM8 положение изменилось. Герой с улицы, то есть вообще не знающий алхимию, может приготовить только три первых простейших зелья. Чтобы при-



готовить более-менее сложные зелья, необходимо всерьез изучить новый навык Alchemy. Чем сложнее напиток, тем серьезней надо заняться алхимией.

При этом черные напитки становятся роскошью, доступной лишь богатым посетителям магазинов, прокачанным убийцам драконов и прочей крутой живности или некромантам, то есть единственному классу со способностью дойти в алхимии до уровня Grandmaster.

Более того, навык влияет на силу напитка, то есть на срок его действия или на величину эффекта от напитка. Зелье лечения с большей силой вылечит больше жизней у героя, чем зелье с меньшей силой. То же самое можно сказать и по сроку действия эффекта от напитка. Чем сильнее, тем дольше.

Также имеются особые, серые зелья. Они известны как катализаторы и применяются исключительно с целью увеличения силы того или иного напитка. Ты берешь катализатор и щелкаешь им на любое зелье. Вуаля! Сила зелья становится такой же, какой была сила катализатора. Аккуратней, тут есть подвох: если катализатор с силой в 1 применить на напитке с силой 20, то напиток приобретет... силу 1!

Кстати, необходимые пустые (и уже заполненные) пузырьки находятся в различных сундучках или ящиках и свободно продаются в алхимических лавках. Там же покупаются и необходимые для опытов растения, которые также разбросаны по территории большинства регионов. Например, в лесу Murmurwoods обнаружится прорва всяких кореней и цветков. Через некоторое время после того, как ты их соберешь, они чудесным образом восстановятся.

Обычно прогулка вдоль берега реки, где произрастают всяческие травы, будет достаточной для приготовления пары черных зелий. Травы — это реагенты, то есть предметы, которые при использовании на пустую бутылку создадут простейшее зелье: синее, желтое или красное. А уж из этих трех напитков можно создавать любые варева, даже черные зелья! Кстати, синий напиток восстанавливает ману, красный — жизнь, а желтый лечит от усталости.

Есть реагенты различной силы: от простых корешков до рога единорога или сердца светящего шара Will'o'Wisp. Чем мощнее был использован реагент в приготовлении напитков, тем больше его сила. Затем к силе напитка прибавляется дополнительные очки в навыке персонажа в алхимии.

Рецепты

Простые зелья (доступно всем)
Cure Wounds (1) = Красный реагент + Пустая бутылка
Эффект: лечит 10 (+ сила) жизней
Magic Potion (2) = Синий реагент + Пустая бутылка
Эффект: восстанавливает 10 (+ сила) спелл-поинтов
Cure Weakness (3) = Желтый реагент + Пустая бутылка
Эффект: снимает состояние Weak
Catalyst (4) = Серый реагент + Пустая бутылка
Эффект: смешивается с другими зельями. Полученное зелье приобретает его силу

Комплексные зелья (требуется хотя бы одно очко в Алхимии)

Cure Poison (5) = Cure Wounds + Magic Potion (1+2)

Эффект: снимает состояние Poisoned

Cure Disease (6) = Cure Wounds + Cure Weakness (1+3)

Эффект: снимает состояние Diseased

Awaken (7) = Magic Potion + Cure Weakness (2+3)

Эффект: снимает состояние Sleep

Слоеные зелья (требуется знание Алхимии минимум на Expert)

Heroism (8) = Cure Wounds + Cure Poison (1+5)

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Haste (9) = Cure Wounds + Cure Disease (1+6)

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Bless (10) = Cure Wounds + Awaken (1+7)

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Shield (11) = Magic Potion + Cure Poison (2+5)

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Preservation (12) = Magic Potion + Cure Disease (2+6)

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Recharge Item (13) = Magic Potion + Awaken (2+7)

Эффект: вещь перезаряжается, теряя 70% максимального заряда минус очки силы напитка

Water Breathing (14) = Cure Weakness + Cure Poison (3+5)

Эффект: позволяет героям ходить по воде безо всякого вреда

Stoneskin (15) = Cure Weakness + Cure Disease (3+6)

Эффект: действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка

Harden Item (16) = Cure Weakness + Awaken (3+7)

Эффект: увеличивает стойкость предмета к повреждениям

Remove Fear (17) = Cure Poison + Cure Disease (5+6)

Эффект: снимает состояние Afraid

Remove Curse (18) = Cure Poison + Awaken (5+7)

Эффект: снимает состояние Cursed

Cure Insanity (19) = Cure Disease + Awaken (6+7)

Эффект: снимает состояние Insane

Белые зелья (требуется знание Алхимии минимум на Master)

Might Boost (20) = Cure Poison + Heroism (5+8)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику силы на 3/очко силы напитка

Intellect Boost (21) = Awaken + Harden Item (7+16)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику интеллекта на 3/очко силы напитка

Personality Boost (22) = Awaken + Recharge Item (7+13)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику обаяния на 3/очко силы напитка

Endurance Boost (23) = Cure Poison + Shield (5+11)

Эффект:сна 30 (за силу) минут увеличивает характеристику выносливости на 3/очко силы напитка

Speed Boost (24) = Cure Disease + Haste (6+9)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику скорости на 3/очко силы напитка

Accuracy Boost (25) = Cure Disease + Stoneskin (6+15)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику меткости на 3/очко силы напитка

Luck Boost (26) = Heroism + Shield (8+11)

Эффект: на 30 (за силу) минут увеличивает характеристику удачи на 3/очко силы напитка

Fire Resistance (27) = Haste + Harden Item (9+16)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Огня на 3 за очко в навыке

Air Resistance (28) = Haste + Shield (9+11)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Воздуха на 3 за очко в навыке

Water Resistance (29) = Shield + Harden Item (11+16)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Воды на 3 за очко в навыке

Earth Resistance (30) = Heroism + Stoneskin (8+15)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Земли на 3 за очко в навыке

Mind Resistance (31) = Heroism + Recharge Item (8+13)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Ума на 3 за очко в навыке

Body Resistance (32) = Recharge Item + Stoneskin (13+15)

Эффект: на 30 минут (за силу) увеличивает защиту от магии Тела на 3 за очко в навыке

Flaming Potion (33) = Awaken + Haste (7+9), Cure Poison + Stoneskin (5+15)

Эффект: добавляет свойство «of the Flame» к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Freezing Potion (34) = Awaken + Heroism (7+8) Cure Disease + Shield (6+11)

Эффект: добавляет свойство «of the Frost» к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Noxious Potion (35) = Cure Poison + Harden Item (5+16), Cure Disease + Recharge Item (6+13)

Эффект: добавляет свойство «of the Poison» к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Shocking Potion (36) = Cure Poison + Haste (5+9), Cure Disease + Heroism (6+8)

Эффект: добавляет свойство «of the Sparks» к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Swift Potion (37) = Cure Poison + Recharge Item (5+13), Awaken + Shield (7+11)

Эффект: добавляет свойство «of the Swiftness» к незаколдованному оружию на 30 минут на силу

Cure Paralysis (38) = Awaken + Stoneskin (7+15), Cure Disease + Harden Item (6+16)

Эффект: снимает состояние Paralyzed

Divine Cure (39) = Haste + Stoneskin (9+15)

Эффект: лечит 5 раз на силу жизней

Divine Power (40) = Recharge Item + Harden Item (13+16)

Эффект: восстанавливает 5 раз на силу спелл-поинтов

Divine Restoration (41) = Haste + Recharge Item (9+13), Heroism + Harden Item (8+16), Shield + Stoneskin (11+15)

Эффект: снимает все ненормальные состояния, исключая Dead, Stoned и Eradicated

Черные напитки (требуется знание Алхимии на уровне Grandmaster)

Pure Might (42) = Cure Disease + Might Boost (6+20)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к силе героя, один раз за игру

Pure Intellect (43) = Cure Disease + Intellect Boost (6+21)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к интеллекту героя, один раз за игру

Pure Personality (44) = Cure Poison + Personality Boost (5+22)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к обаянию героя, один раз за игру

Pure Endurance (45) = Awaken + Endurance Boost (7+23)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к выносливости героя, один раз за игру

Pure Speed (46) = Cure Poison + Speed Boost (5+24)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к скорости героя, один раз за игру

Pure Accuracy (47) = Awaken + Accuracy Boost (7+25)

Эффект: + 50 постоянная прибавка к точности героя, один раз за игру
Pure Luck (48) = Stoneskin + Swift Potion (15+36)
Эффект: + 50 постоянная прибавка к удаче героя, один раз за игру
Slaying Potion (49) = Shield + Flaming Potion (11+33)
Эффект: добавляет свойство «of Dragon Slaying» к незаколдованному оружию навсегда
Stone to Flesh (50) = Heroism + Cure Paralysis (8+37)
Эффект: снимает состояние Stoned
Rejuvenation (51) = Bless, Preservation or Water Breating + Divine Restoration (10, 12 or 14+37)
Эффект: снимает у персонажа все искусственно прибавленные годы

Магия

Каждое заклинание имеет свою сложность произнесения и запоминания. Так, колдун, обучившийся в магическом магазине основам магии, но не получивший в ней хотя бы уровень эксперта, будет ограничен лишь четырьмя самыми слабыми заклинаниями данной сферы. Это Уровень Normal. Эксперты в магии смогут выучить еще три заклинания уровня Expert, мастера — получат доступ к дополнительным трем супермощным заклинаниям уровня Master. Ну, а грандмастера, если добьются этого статуса, получат в подарок наиболее самое-самое мощное заклинание из этой магии.

Кроме того, статус в волшебстве влияет и на силу самого заклинания, будь оно очень простое или сверхмощное. Скорее всего, станет увеличиваться убойная сила магии и уменьшаться скорость перезарядки. Перезарядка — это время, которое проходит между магическими атаками твоего персонажа. То есть дешевенькая и слабенькая магия может вылетать с огромной скоростью, а вот после применения магии уровня Master и Grandmaster колдуну будет необходимо некоторое время отдохнуть, прийти в себя. Чем больше время перезарядки, тем меньше заклинаний ты успеешь применить в бою.

Выражение «за очко в магии» (per point of skill) означает, что за каждое повышение на единицу навыка в сфере магии, к которой относится заклинание, к уже существующему урону будет прибавляться дополнительный в размере, скажем, от 1 до 8. Если ты кидаешь во врага Lightning Bolt, то игра берет все твои очки (предположим — 10 очков) в Air Magic (сфера, к которой относится заклинание) и умножает их на 1-8, так что ты нанесешь урон в пределах от 10 до 80. То же самое и со временем, только оно более фиксировано, то есть нет разброса «от» и «до».

В описании волшебства вначале указывается его название, затем мана, затрачиваемая за применение одного описываемого заклинания, а далее — эффективность заклятья в зависимости от статуса (Normal, Expert, Master, Grandmaster) твоего персонажа в этой сфере. Более мощные заклинания с высоким статусом не могут быть применены персонажами с более низким статусом в волшебной сфере, а значит, описывается только эффект от заклинания на нужном статусе и на более высоких.

Заклинания всей стихийной магии продаются в колдовской гильдии в Alvar, а всей клерикальной — в Ravenshore. Темные и Светлые заклятья обнаружатся в гильдиях в Shadowspire и Murmurwoods.

Магия Воздуха

Уровень Normal

Wizard Eye (мана: 1)

Normal: На автокарте отображается перемещение всех существ. Длительность действия заклинаний — 1 час за очко в магии.
Expert: Также показываются предметы.
Master: Показываются интересные объекты.
Grandmaster: Не требует маны.

Типичный «радар», который обязательно должен работать в любое время и в любом месте. Так ты будешь видеть количество монстров за спиной и по бокам, а также все сокровища. Последнее помогает при поиске секретных проходов и фальшивых стен.

Feather Fall (мана: 2)

Normal: Замедляет падение героев, так что они не получают урон от неудачных приземлений. Длится 5 минут за очко в магии.

Expert: Длительность — 10 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час за очко в магии.

Grandmaster: Заклятье требует меньше времени для применения.

Не очень полезное из-за редкости применения.

Air Resistance (мана: 3)

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Воздуха на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Sparks (мана: 4)

Normal: Выстрел тремя маленькими искрами, которые будут отскакивать от стен и пола, пока не исчезнут или не попадут в цель. Каждая искра наносит урон в 2 единицы + 1 за очко в магии.

Expert: Быстрая перезарядка заклинания. 5 искр.

Master: Еще более быстрая перезарядка. 7 искр.

Grandmaster: Наибыстрейшая перезарядка. 9 искр.

Постарайтесь выстрелить в упор, чтобы все искры врезались в одну цель.

Уровень Expert

Jump (мана: 5)

Expert: Прыжок, отряд подбрасывается в воздух, а затем возвращается обратно на землю. От приземления нет урона.

Master: Быстрая перезарядка.

Grandmaster: Перезарядка заклинания еще быстрее.

На свежем воздухе однозначно хуже, чем Fly. Иногда можно запрыгнуть на гору, если все время удерживать «вперед». В помещениях не применяется за исключением улья пчел в Alvar.

Shield (мана: 8)

Expert: Замедляет летящие в группу камни и стрелы, так что группа получает только половину урона от их попадания. Длительность — 1 час + 5мин за очко в магии.

5 Зак. 407

Master: Длительность — 1 час + 15мин за очко в магии.

GrandMaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Полезно против всех типов лучников.

Lightning Bolt (мана: 10)

Expert: Посылает во врага одну молнию. Урон равен 8 + 1-8 за очко в магии.

Master: Быстрая перезарядка.

Grandmaster: Еще более быстрая перезарядка.

Практически никогда не мажет в режиме реального времени, что дает огромнейший плюс.

Уровень Master

Invisibility (мана: 15)

Master: Отряд становится невидимым для всех существ. Длительность — 10 минут за очко в магии. Если герои начинают разговор, драку или применяют любую магию, то действие заклинания прекращается досрочно. Невидимость можно применять, поблизости нет враждебных существ.

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Многие опасные места можно пройти только невидимкой. Хороша и для разведки, и в случае, когда лень тратить массу времени на битву с тучей слабых тварей. На свежем воздухе эффективно с Fly.

Implosion (мана: 20)

Master: маг уничтожает воздух около цели и создает мощный взрыв. Урон — 10 + 1-10 за очко в магии.

Grandmaster: Быстрая перезарядка.

Приятно, что очень немногие монстры сопротивляются этому заклятью. С другой стороны, молния частенько более удобна и эффективна.

Fly (мана: 25)

Master: Отряд может летать. Длительность — 1 час за очко в магии. За каждые 5 минут в полете у мага отбирается дополнительная единица маны. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster: В полете мана не тратится.

Прохождение игры, как и в MM7, делится на две части: еще без знания Fly и уже с ним. Громадная скорость передвижения и избиение наземных, не стреляющих тварей. У дракона есть аналогичная способность, позволяющая отряду парить в воздухе.

Уровень Grandmaster

Starburst (мана: 30)

Grandmaster: Вызов 20 звезд, падающих с неба и сжигающих всех существ рядом с выбранной целью. Каждая звезда наносит урон в 20 + 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Прекрасное дополнение к Meteor Shower.

Магия Огня

Уровень Normal

Torch Light (мана: 1)

Normal: Создает факел, который освещает все вокруг. Применяется для разгона темноты.

Expert: Освещение ярче.

Master: Наиболее яркое освещение.

Grandmaster: Быстрая перезарядка.

Обязательная вещь во всех подземельях. Неплохо работает и в ночных путешествиях на свежем воздухе.

Fire Bolt (мана: 2)

Normal: Посылает в указанную цель заряд пламени. Наносит урон, равный 1-3 за очко в магии.

Expert: Быстрая перезарядка.

Master: Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster: Наибыстрейшая перезарядка.

Основное атакующее заклинание в самом начале игры из-за низких затрат маны и хорошей мощности.

Fire Resistance (мана: 3)

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Огня на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Fire Aura (мана: 4)

Normal: обычное оружие, без всяких магических заклинаний на нем, наносит дополнительный урон огнем. Длительность — 1 час за очко в магии. Оружие получает свойство «Of Fire».

Expert: Оружие получает свойство «of flame».

Master: Оружие получает свойство «of Infernos».

Grandmaster: Оружие получает свойство «of Infernos», действие которого не прекращается со временем.

Реально нужно, пока нет заклятия Enchant Item.

Уровень Expert

Haste (мана: 5)

Expert: Уменьшает время между атаками героев. Длительность — 1 час + 1 минута за очко в магии. После окончания действия заклятья герои становятся уставшими в течение 6 часов.

Master: Длительность — 1 час + 3 минуты за очко в магии.

Grandmaster: Длительность — 1 час + 4 минуты за очко в магии.

Увеличивает скорость героев, но после окончания действия делает их уставшими — Weak. Так себе.

Fireball (мана: 8)

Expert: Маг посылает во врага огненный шар, который при попадании взрывается, задевая всех находящихся рядом с целью существ. Может нанести урон и отряду, если тот находится слишком близко к врагу. Наносимый урон — 1-6 за очко в магии.

Master: Быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Типичный середнячок, хороший против толп средних по силе тварей.

Fire Spike (мана: 10)

Expert: Создается огненная мина, которая взорвется, если враг подойдет к ней очень близко. Действие мины кончается, когда герои покидают область, в которой она лежит. Можно создать одновременно до 5 мин.

Наносимый урон — 1-6 за очко в магии.

Master: Семь мин максимум. Урон — 1-8 за очко в магии

Grandmaster: Девять мин максимум. Урон — 1-10 за очко в магии.

Странное заклинание, вроде неплохое, но вряд ли сильно поможет — сильным тварям, с которыми ты боишься встретиться лицом к лицу в честном бою, оно особо не повредит.

Уровень Master

Immolation (мана: 15)

Master: окружают группу стеной пламени, вредной для здоровья монстров. Огненная стена горит в течение минуты за очко в магии. Наносимый урон — 1-6 за очко в магии.

Grandmaster: Длительность увеличивается до 10 минут за очко в магии.

Очень-очень хорошо при рукопашной!

Meteor Shower (мана: 20)

Master: С неба падают раскаленные булыжники, которые наносят урон всем существам, находящимся поблизости от цели. Падает 16 метеоритов, каждый наносит урон в 1-8 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster: Перезарядка быстрее, падает 20 метеоритов.

Бомбардировка монстров в полете: не забудь только делать виражи, чтобы уходить от ответного обстрела. Номер один в списке атакующих заклинаний.

Inferno (мана: 25)

Master: Сжигает все врагов в поле зрения мага, включая сам отряд. Наносит урон в 12 + 1 за очко в магии. Работает только в помещениях.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Урон серьезным противникам очень небольшой, а затраты маны — очень даже высоки.

Уровень Grandmaster

Incinerate (мана: 30)

GrandMaster: Наносит указанной цели мощный урон огнем в 15 + 1-15 за очко в магии.

Лучшее заклинание для продвинутого мага, не специализирующегося в магии Тьмы.

Магия Воды

Уровень Normal

Awaken (мана: 1)

Normal: Будит отряд, заснувший обычным сном. Если сон был магическим, то разбудит, только если герои спали меньше чем 3 минуты за очко в магии.

Expert: Будит, если спали меньше 1 часа за очко в магии.

Master: Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

Применяется редко, но в соответствующих случаях бывает полезным.

Poison Spray (мана: 2)

Normal: Создание ядовитого облачка, наносимый урон равен 2 плюс 1-2 за очко в магии.

Expert: Перезарядка заклинания происходит быстрее. Выстрел 3 ядовитыми облачками.

Master: Перезарядка еще быстрее. 5 облачков.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка. 7 облачков.

Небольшой урон компенсируется отсутствием у большинства врагов сопротивления к этому заклинанию.

Water Resistance (мана: 3)

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Огня на единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Ice Bolt (мана: 4)

Normal: Посылает во врага кусок льда. Урон равен 1-4 за очко в магии.

Expert: Перезарядка быстрее.

Master: Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Почти бесполезен, так как Acid Burst намного лучше.

Уровень Expert

Water Walk (мана: 5)

Expert: Позволяет отряду ходить по воде, «аки посуху». Длительность — 10 минут за очко в магии. Каждые 20 минут хождения по воде маг теряет одну единицу маны.

Master: Длительность — 1 час за очко в магии.

Grandmaster: При хождении по воде мана не тратится.

В будущем заменяется на Fly или соответствующую способность дракона, но пока их нет...

Recharge Item (мана: 8)

Expert: Восстанавливает заряды в любой магической вещи с ограниченным количеством зарядов. Каждое такое восстановление уменьшает максимальное количество зарядов в вещи на 50% — 1% за очко в магии.

Master: Потеря зарядов равна 30% — 1% за очко в магии.

Grandmaster: Потеря зарядов равна 20% — 1% за очко в магии.

Жезлы с зарядами редко используются, так как их не очень много, поэтому о заклинании вспоминать часто не придется.

Acid Burst (мана: 10)

Expert: Выстреливает во врага кислотой, урон равен 9 + 1-9 за очко в магии.

Master: Перезарядка быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Если у колдуна прокачана сфера Воды, то это его выбор при встрече с большинством монстров.

Уровень Master

Enchant Item (мана: 15)

Master: Наделяет неквестовую вещь магическими свойствами. Шанс добиться успеха — 10% за очко в магии. Сила магии, появившейся на предмете, — средняя.

Grandmaster: Более мощные магические свойства.

Действует только на немагические (и более-менее дорогие!) вещи, то есть на те, которые не содержат в себе ни одного заклинания. Полезно сохраняться и загружаться, выбирая наиболее сильное заклятие.

Town Portal (мана: 20)

Master: Телепортирует отряд к центральному фонтану любого города, который они успели посетить. Шанс добиться успеха — 10% за очко в магии. Не работает, если рядом находятся враждебные существа.

Grandmaster: Работает даже тогда, когда рядом есть монстры.

Дается довольно быстро, но не способен перенести героя в часть игровых областей вроде Murmurwoods или Ironsand Desert.

Ice Blast (мана: 25)

Master: В сторону, куда смотрит маг, летит шар из мелких льдинок. Когда он попадает во что-нибудь, то разлетается на 7 льдинок, летящих во все стороны, но не попадающих в отряд. Льдинки отскакивают от препятствий, пока не врежутся в монстра или не растают. Наносимый каждой льдинкой урон равен 12 + 1-3 за очко в магии.

Grandmaster: Перезарядка быстрее. Шар разлетается на 9 льдинок.

Кидай в толпу огненных элементалей или в любых других врагов, скопившихся в маленьком помещении.

Уровень Grandmaster

Lloyd's Beacon (мана: 30)

Grandmaster: Позволяет пометить место, куда ты в будущем планируешь телепортироваться или телепортироваться к уже существующей отметке. Одновременно могут находиться до 5 таких меток. Они существуют 1 неделю за очко в магии.

Единственный и неповторимый «маяк Ллойда» позволяет создать метку в подземелье, подраться с монстрами, затем телепортироваться к храму, чтобы подлечить группу.... и тут же вернуться в подземелье. Очень экономит как реальное, так и игровое время. Не надо тратить столько дней на переходы между областями!

Магия Земли

Уровень Normal

Stun (мана: 1)

Normal: Шлепает врага, не нанося ему урона, но заставляя отскочить назад и некоторое время приходить в себя.

Expert: Эффект сильнее.

Master: Более сильный эффект.

Grandmaster: Наиболее сильный эффект.

Очень хорош в маленьких комнатах и узких коридорах, позволяет избежать окружения толпой монстров.

Slow (мана: 2)

Normal: В два раза уменьшает скорость движения указанного противника и заставляет его атаковать в два раза медленней. Длительность — 3 минуты за очко в магии.

Expert: Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Существо двигается в 4 раза медленнее.

Grandmaster: Существо двигается в 8 раз медленнее.

Используется, чтобы быстро убежать или обстреливать врага с дальних и средних дистанций.

Earth Resistance (мана: 3)

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Земли на единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Deadly Swarm (мана: 4)

Normal: Маг вызывает рой насекомых, которые жалят цель, нанося урон в 5 + 1-3 за очко в магии.

Expert: Более быстрая перезарядка.

Master: Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Начальное заклинание, которое затем меняется на Blades.

Уровень Expert

Stone Skin (мана: 5)

Expert: Увеличивает класс защиты выбранного героя на 5 + 1 за очко в магии. Длительность — 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии.

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Типичное защитное заклинание, не очень сильное. Но за такие затраты маны лучше не посоветуешь.

Blades (мана: 8)

Expert: Выстрел вращающимся изогнутым клинком, который наносит урон в 1-9 за очко в магии.

Master: Перезарядка быстрее.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Ни то ни се. Заклинание хорошее, но есть и получше.

Stone to Flesh (мана: 10)

Expert: Превращенный в камень герой возвращается в нормальное состояние. Заклятье сработает, если в состоянии окаменения герой пробыл меньше 1 часа за очко в магии.

Master: Сработает, если пробыл меньше 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Сработает всегда

Окаменение героя происходит редко, и чтобы предотвратить его, достаточно заклятья Protection from Magic.

Уровень Master

Rock Blast (мана: 15)

Master: Колдун кидает зачарованный камень, который катится, отскакивая и подпрыгивая. Если остановится или попадет в существо, то взорвется, нанося урон в 1-8 за очко в магии. Если рядом находится отряд, то урон будет нанесен и ему.

Grandmaster: Перезарядка быстрее.

Подлое заклинание — можно подбросить находящемуся за углом врагу.

Telekinesis (мана: 20)

Master: Позволяет силой мысли передвигать или активизировать вещи на расстоянии с силой, равной 2 за очко в магии. Можно открывать двери, брать вещи, переключать рычаги, открывать сундуки...

Grandmaster: Воздействие на вещи с силой 3 за очко в магии.

Решает все проблемы с ловушками, даже может убить монстра, если ты откроешь заминированный сундук, случайно оказавшийся рядом с ним.

Death Blossom (мана: 25)

Master: Маг швыряет магический булыжник, который при приземлении взрывается, нанося урон в 20 + 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка. Урон равен 20 + 2 за очко в магии.

Meteor Shower — лучше. И этим все сказано.

Уровень Grandmaster

Mass Distortion (мана: 30)

Grandmaster: Колдовство, которое увеличивает массу выбранного в качестве жертвы существа, нанося огромный урон его здоровью. Урон равен 25% от здоровья существа + 2% за очко в магии.

Только против самых сильных и опасных для вас врагов. Лучше всего пользоваться им вручную, не на автомате (не на клавише «S»).

Магия Тела

Уровень Normal

Cure Weakness (мана: 1)

Normal: Возвращает бодрость уставшему герою, если заклинание применено не позднее трех минут за очко в магии с момента наступления усталости.

Expert: Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

Master: Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Сработает всегда.

Полезно применять после заклинания Haste.

Heal (мана: 2)

Normal: Исцеляет выбранного персонажа, восстанавливая 5 + 2 за очко в магии жизней.

Expert: Восстанавливает 5 + 3 за очко в магии жизней.

Master: Восстанавливает 5 + 4 за очко в магии жизней.

Grandmaster: Восстанавливает 5 + 5 за очко в магии жизней.

Часто используется, тратит мало маны, но зато отнимает немного реального времени. Пока всех вылечишь...

Body Resistance (мана: 3)

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Тела на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Harm: Spell Point (мана 4)

Normal: Заклинание наносит врагу телесные раны. Урон — 8 + 1-2 за очко в магии.

Expert: Быстрая перезарядка.

Master: Более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка.

Пока клирик не станет мастером в сфере Тела, он будет пользоваться почти всегда только этой атакующей магией. На нежить не действует.

Уровень Expert

Regeneration (мана: 5)

Expert: Во время действия этого заклятья выбранный персонаж восстанавливает жизни со скоростью 1 жизнь в минуту. Длительность — 1 час за очко в магии.

Master: Восстановление 3 жизни в минуту.

Grandmaster: Восстановление 10 жизней в минуту.

Затяжные бои в длинных коридорах и на свежем воздухе.

Cure Poison (мана: 8)

Expert: Нейтрализация яда. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master: Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Даже откровенно слабые монстры способны отравлять.

Hammerhands (мана: 10)

Expert: Увеличивает воинское искусство конкретного персонажа в кулачном, безоружном бою, позволяя более точно попадать в незащищенные броней слабые точки.

Master: Более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Заклятье действует на всю группу сразу.

Единственное заклинание, которым я не пользовался.

Уровень Master

Cure Disease (мана: 15)

Master: Излечение болезней. Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Если не отравят, то обязательно заразят. Обязательно должно быть.

Protection from Magic (мана: 20)

Master: Все герои получают иммунитет к атакам, вызывающим отравление, болезнь, окаменение, паралич и слабость. Заклинание отразит одну такую атаку на персонажа за каждое очко в магии.

Grandmaster: Заклинание также охраняет от атак, вызывающих смерть или полное уничтожение.

Самое мощное защитное заклинание, всегда должно действовать при встрече с сильными врагами.

Flying Fist (мана: 25)

Master: Выстрел гигантским летающим кулаком, который врезается в выбранную цель. Урон — 30 + 1-5 за очко в магии.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Самое сильное атакующее заклинание в клерикальной магии. Комментарии излишни. В основном применяется в середине игры.

Уровень Grandmaster

Power Cure (мана: 30)

Grandmaster: Восстанавливает 10 + 5 за очко в магии жизней одновременно у всех персонажей в отряде.

Лечит классно, а если чередовать с Shared Life, то еще лучше.

Магия Духа

Уровень Normal

Detect Life (мана: 1)

Normal: Позволяет узнать количество жизней у противника, щелкнув на нем правой клавишей мыши. Длительность — 10 минут за очко в магии.

Expert: Длительность — 30 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час за очко в магии.

Grandmaster: Показываются наложенные на монстра заклинания.

Всегда показывает количество оставшихся у монстра жизней.

Bless (мана: 2)

Normal: Увеличивает шанс персонажа попасть по противнику как в рукопашной, так и в перестрелке. Увеличение шанса попасть равно 5 + 1 за очко в магии. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Expert: Действует на всю группу.

Master: Длительность — 1 час + 15 мину за очко в магии.

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии.

Нужен для твоих бойцов, на точность магии никак не влияет.

Fate (мана: 3)

Normal: Увеличивает шанс персонажа попасть по монстру или шанс монстра промазать. Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 1 за очко в магии. Длительность — 5 минут или до первой атаки выбранной цели.

Expert: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 2 за очко в магии.

Master: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 4 за очко в магии.

Grandmaster: Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 6 за очко в магии.

Слишком быстро проходит и действует на 1 атаку — очень неудачное заклинание.

Turn Undead (мана: 4)

Normal: Вся видимая клирику нежить в панике бежит, пока действует заклинание. Длительность — 3 минуты + 1 минута за очко в магии.

Expert: Длительность — 3 минуты + 3 минуты за очко в магии.

Master: Длительность — 3 минуты + 5минут за очко в магии.

Grandmaster: Быстрая перезарядка.

Весомо, но некоторые виды нежити могут и не побежать, то есть перебороть заклинание. Атакуя убегающих, ты прекратишь действие магии.

Уровень Expert

Remove Curse (мана: 5)

Expert: Освобождает персонажа от проклятья. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master: Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Как и Cure Poison/Desease, нужен для снятия соответствующих болячек. Хотя можно и в храме лечиться.

Preservation (мана: 8)

Expert: Заклинание заставляет душу не покидать тело в случае очень серьезных ран и атак, вызывающих смерть или уничтожение тела. Если действие заклинания завершится, а серьезные раны не будут исцелены, то герой умрет.

Длительность — 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master: Действует на весь отряд.

Grandmaster: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии.

Врагов, убивающих с одного удара, не так уж много, но они есть (Greater Vampire), а лечить персонажа в отключке намного легче, чем мертвеца. Иногда нужно при рискованном взломе на сундуке сложной ловушки.

Heroism (мана: 10)

Expert: Увеличивает урон, наносимый героями в результате успешной атаки, на 5 + 1 за очко в магии. Длительность — 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 1 час + 15 минут за очко в магии

Grandmaster: Длительность — 1 час за очко в магии

Применяй вместе с Bless на ранних этапах игры.

Уровень Master

Spirit Lash (мана: 15)

Master: Клирик пытается разорвать связь между душой и телом жертвы, нанося урон в 10 + 2-8 за очко в магии. Чтобы заклинание сработало, клирик должен подойти к монстру вплотную.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Используется в рукопашной, а на дальних дистанциях швыряй Flying Fist.

Raise Dead (мана: 20)

Master: Если вовремя применить, воскресит павшего в бою героя. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии. Воскресшие герои будут ослаблены.

Grandmaster: Сработает всегда.

Огромная экономия на услугах храмов.

Shared Life (мана: 25)

Master: Все жизни героев собираются в одно целое, а затем поровну распределяются на всех героев. Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 3 за очко в магии.

Grandmaster: Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 4 за очко в магии.

Если твой рыцарь или дракон здоров, как никогда, а хилый маг и клирик уже умирают, то только Shared Life может оперативно исправить ситуацию.

Уровень Grandmaster

Resurrection (мана: 30)

Grandmaster: Возрождение героя после уничтожения его тела. Возрожденный персонаж будет испытывать слабость. Заклинание долго перезаряжается.

Почти не применяется.

Магия Ума

Уровень Normal

Remove Fear (мана: 1)

Normal: Убирает с персонажа состояние страха. Сработает не позднее 3 минут за очко в магии.

Expert: Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

Master: Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Всегда срабатывает.

Страх снимается сном. Зачем делать это магией?

Mind Blast (мана: 2)

Normal: Атакует разум противника, нанося урон в 3 + 1-3 за очко в магии.

Expert: Быстрее перезаряжается.

Master: Еще быстрее перезаряжается.

Grandmaster: Очень быстро перезаряжается.

Слабее Harm, но и дешевле в 2 раза. Только сопротивляемость монстров к магии Ума — не очень редкое явление.

Mind Resistance (мана: 3)

Normal: Увеличивает сопротивление к магии Земли на одну единицу за каждое очко в Воздушной магии. Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master: Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster: Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров магии Света благодаря заклятью Day of Protection.

Telepathy (мана: 4)

Normal: Клирик проникает в сознание выбранного существа, чтобы узнать, сколько у него денег и какие вещи он носит с собой.

Expert: Быстрая перезарядка.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка, плюс — заклинание не тратит маны.

Чтобы не убивать зря, можно предварительно посмотреть вещи выбранного существа.

Уровень Expert

Charm (мана: 5)

Expert: Монстр перестает атаковать вас и мирно стоит на месте. Дружелюбие исчезает после окончания действия заклинания или в результате твоего нападения на монстра. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 10 минут за очко в магии.

Grandmaster: Заклятье кончается, только если ты покинешь карту.

Хорошо, нет — очень хорошо при встречах с тупоголовыми, но очень мощными рыцарями. У вампира есть похожая способность, но только у него она бесконечная: то есть можно вернуться с другой локации, а монстр по-прежнему не будет атаковать.

Cure Paralysis (мана: 8)

Expert: Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master и Expert: Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Срабатывает всегда.

Хуже паралича только смерть и окаменение. Учти это.

Berserk (мана: 10)

Expert: Выбранный монстр становится берсеркером и атакует ближайшее к себе существо. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Длительность — 10 минут за очко в магии.

Grandmaster: Заклятье прекращается, только если ты покинешь карту.

Не окажись тем, кто в этот момент будет рядом с берсеркером!

Уровень Master

Mass Fear (мана: 15)

Master: Все существа в поле зрения клирика страшно пугаются и убегают. Длительность — 3 минуты за очко в магии. Не действует на нежить.

Grandmaster: Длительность — 5 минут за очко в магии.

По смыслу то же самое, что и Turn Undead, но только действует с точностью до наоборот: живые убегают, а нежити — до лампочки.

Cure Insanity (мана: 20)

Master: Вылечивает от безумия, сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster: Сработает всегда.

Безумие любят насылать Undead dragon's, за остальными такой подлости не замечено.

Psychic Shock (мана: 25)

Master: Наносит мощный удар по сознанию выбранной цели. Урон равен 12 + 1-12 за очко в магии.

Grandmaster: Перезарядка заклятья происходит быстрее.

При высокой магии Ума сильнее, чем Flying Fist при высокой магии Тела, но вот выгодней развивать именно сферу Тела...

Уровень Grandmaster

Enslave (мана: 30)

Grandmaster: Клирик получает контроль над сознанием выбранной цели и руководит ее деятельностью в течение 10 минут за очко в магии. Контролируемое существо будет атаковать всех враждебных партии монстров. Даже если ты нападешь на временного союзника, все равно он будет драться на твоей стороне. Заклинание не действует на нежить.

Монстр дерется за правое (то есть наше!) дело, пока ты его медленно убиваешь. Но обидно, если на выбранную цель заклинание не подействовало.

Магия Света

Уровень Normal

Light Bolt (мана: 5)

Normal: На врага направляется луч света, наносящий урон в 1-4 за очко в магии. Нежить получает двойной урон от заклинания.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Простенько и со вкусом, а против нежити есть Destroy Undead.

Destroy Undead (мана: 10)

Normal: волшебник обращается к Небесам за помощью в борьбе с нежитью. Наносимый заклинанием урон равен 1-16 за очко в магии. Действует только на нежить.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Самое оно против неупокоенных. Простых личей выносит за одно попадание. Да и маны ест немного. Обрати внимание: некроманты — не нежить.

Dispel Magic (мана: 15)

Normal: Нейтрализуются все активные заклинания на всех существах в поле зрения мага. Чем больше очков в навыке магии Света, тем быстрее происходит перезарядка заклинания.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Против пользующихся защитной магией противников.

Paralyze (мана: 20)

Normal: Временно парализует выбранную тварь, позволяя безнаказанно ее атаковать. Длительность — 3 минуты за очко в магии.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Палочка-выручалочка в битве с мощными тварями-одиночками. Иногда не срабатывает.

Уровень Expert

Summon Wisp (мана: 25)

Expert: Волшебник вызывает временного союзника, светящееся облачко, которое следует за группой и обстреливает монстров заклинанием Light Bolt. Длительность — 5 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 1 элементаля.

Master: Вызов Виспа. Длительность — 15 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 3 элементалей.

Grandmaster: Вызов Вил-оф-Виспа, при этом маг не может одновременно вызвать больше 5 таких существ.

Единственное Светлое заклинание, вызывающее союзников. Они отвлекают огонь противника на себя и прилично вредят его здоровью. На Арене обязательно вызови максимально возможное количество элементалей.

Day of the Gods (мана: 30)

Expert: Увеличение всех семи характеристик всех персонажей в отряде на 3 за очко в магии. Действует, пока партия не отдохнет.

Master: Увеличение характеристик на 4 за очко в магии.

Grandmaster: Увеличение характеристик на 5 за очко в магии.

Превращает даже слабого мага в яростного бойца, а уж рыцарь становится машиной смерти.

Уровень Master

Prismatic Light (мана: 35)

Master: Всем персонажем в поле зрения персонажа наносится урон магией Света в размере 25 + 1 за очко в магии. Применяется только в помещении.

Grandmaster: Более быстрая перезарядка.

Действие как у Inferno, только в два раза мощнее. Эффективно при многократном применении.

Day of Protection (мана: 40)

Master: Временная защита всего отряда от шести типов магических атак: Воды, Земли, Воздуха, Огня, Ума и Тела. Плюс применение двух заклинаний — Feather Fall и Wizard Eye. Действие защиты от магий равно 4 за очко в магии.

Grandmaster: Действие защиты от магий равно 5 за очко в магии.

Полная защита от всех магий, за исключением Темной, Светлой и Духа.

Hour of Power (мана: 45)

Master: Одновременное применение на всех героев усиливающих и защитных заклинаний: Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless. Сила этих заклинаний равна 4 за очко в магии.

Grandmaster: Сила этих заклинаний равна 5 за очко в магии.

В связке с Day of the Gods заставляет всех твоих героев творить настоящие чудеса в рукопашной и при дистанционном обстреле.

Sunray (мана: 50)

Master: На выбранную жертву фокусируется солнечный луч, который наносит урон в 20 + 1-20 за очко в магии. Действует только на свежем воздухе, медленная перезарядка.

Grandmaster: Средняя по скорости перезарядка.

Заклятье используется против элитных тварей вроде титанов и гидр.

Уровень Grandmaster

Divine Intervention (мана: 55)

Grandmaster: Божественное вмешательство, самое мощное заклинание из Светлой магии. Полностью излечивает группу, восстанавливает всю ману и излечивает от всех болячек. Может применяться не более 3 раз в день и каждый раз старит мага на 10 лет. Скорость перезарядки зависит от количество очков в магии.

Заменяет один поход в храм. От искусственной старости можно избавиться с помощью напитка Potion of Rejuvination.

Магия Тьмы

Уровень Normal

Reanimate (мана: 10)

Normal: Создает зомби из безжизненного трупа. Зомби получит 20 жизней за очко в магии и будет сражаться за отряд, пока не будет уничтожен или ты не покинешь карту.

Expert: Зомби получает 30 жизней за очко в магии.

Master: Зомби получает 40 жизней за очко в магии.

Grandmaster: Зомби получает 50 жизней за очко в магии.

Зомби используется в качестве подмоги, чтобы принимать на себя предназначенные отряду удары.

Toxic Cloud (мана: 15)

Normal: Облако из отравляющих газов создается перед магом и посылается во врага. Урон равен 25 + 1-10 за очко в магии.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Дешево и мощно. Пользуйтесь на ранних порах и в середине игры, когда дела приобретают совсем скверный характер.

Vampiric Weapon (мана: 20)

Normal: Наделяет оружие силой вампиров. Урон, наносимый этим оружием, переходит в качестве здоровья к хозяину оружия (до максимума жизней этого персонажа). Длительность — 1 час за очко в магии.

Expert: Перезарядка происходит быстрее.

Master: Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Позволяет бить врага и одновременно лечиться, приятно в рукопашной, но против магов и стрелков особо не поможет.

Shrinking Ray (мана: 25)

Normal: Уменьшает выбранного монстра. Уменьшенный враг наносит только половину обычного урона. Длительность — 5 минут за очко магии.

Expert: Уменьшенный враг наносит только треть урона.

Master: Уменьшенный враг наносит только четверть урона.

Grandmaster: Заклинание может применяться на группу монстров.

Уменьшается только урон от атаки монстра, количество же его жизней не изменяется.

Уровень Expert

Shrapmetal (мана: 30)

Expert: Маг кидает перед собой 5 кусков раскаленного металла, каждый из которых наносит урон в 6 + 1-6 за очко в магии.

Master: Более быстрая перезарядка. Кидаются 7 кусков металла.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка. Кидаются 9 кусков металла.

Если кинуть все 9 кусков металла в упор в одного монстра, то ты легко завалишь даже очень «толстых» тварей. Сопротивление заклинанию незначительное даже у элитных противников.

Control Undead (мана: 35)

Expert: Получение контроля над сознанием нежити. Пока длится заклятье, она будет нападать на враждебных партии существ. Длительность — 3 минуты за очко в магии. Действие не прекращается досрочно, даже если ты нападешь на контролируемую нежить.

Master: Более быстрая перезарядка. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Grandmaster: Наиболее быстрая перезарядка. Контроль над нежитью продолжается, пока ты не покинешь карту.

Хорошее заклинание, лучше всего применять на вампиров и скелетных драконов.

Pain Reflection (мана: 40)

Expert: Любой монстр атакует героя, находящего под действием этого заклинания, получит ровно такой урон, какой нанесет сам твоему герою. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Master: Действует на весь отряд.

Grandmaster: Длительность -1 час + 15 минут за очко в магии.

Не очень полезно, так как жизней у более-менее крутых монстров бывает не меньше, чем у твоего персонажа: неизвестно, у кого здоровье закончится быстрее.

Уровень Master

Dragon Breath (мана: 50)

Master: Персонаж выдыхает облако ядовитых испарений, которые летят в выбранную цель и наносят урон всем, кто рядом с ней находятся. Урон равен 1-25 за очко в магии.

Grandmaster: Средняя скорость перезарядки.

Фанаты MM7, возрадуйтесь! Самое убойное заклятье, сравнимое по с непревзойденным Shrapmetal.

Armageddon (мана: 55)

Master: Это заклинание атакует всех существ на карте, включая твой отряд. Наносимый урон равен 50 + 1 за очко в магии. Может применяться до трех раз в день и на свежем воздухе.

Grandmaster: Может применяться четыре раза в день.

Крутых ребят на карте ты все равно не забьешь даже четырьмя применениями за раз, а слабаков можно в рукопашной забить.

Dark Grasp (мана: 45)

Master: Монстр, выбранный в качестве цели колдовства, окружается кольцом тьмы, которая не дает ему стрелять или пользоваться магией. Более того, у несчастного замедляются движения, а его защита и атака уменьшаются в два раза. Длительность — 5 минут за очко в магии.

Grandmaster: 10 минут за очко в магии.

Применяется на самых-самых сильных врагов, причем желательно в походовом режиме, чтобы правильно прицелиться.

Уровень Grandmaster

Souldrinker (мана: 60)

Grandmaster: Наиболее мощное из Темных заклятий, высасывает жизненную энергию из всех видимых колдуну существ и равномерно передает ее в виде здоровья членам отряда. Наносимый урон монстрам (и лечение) равен 25 + 1-8 за очко в магии.

Используется для кардинального излечения героев — ты получишь минимум 70 жизней с одного монстра!

Умения

Умения — это некий набор «заклинаний», которые действуют, как обычные спеллы, за исключением того, что в сфере той или иной магии, кроме выданных заклинаний, ничего пользовать нельзя. Некоторые заклинания даются только на Мастере и Грандмастере. Естественно, на все это дело тратится мана.

Умения вампира

Lifedrain (мана: 5)

Эта способность позволяет вампиру атаковать врагов, высасывая их жизни и забирая часть из них себе, чтоб подлечиться. Наносимый урон равен 3 + 1-3 за очко в умении.

Normal: Вампир получает 1/3 высосанных жизней.
Expert: Более быстрая перезарядка.
Master: Урон — 5 + 1-5 за очко в навыке.
Grandmaster: урон — 7 + 1-7 за очко в навыке.

Очень хорошо лечит вампира при развитом навыке.

Levitation (мана: 10)

Возможность парить над землей позволяет всему отряду спокойно передвигаться над лавой и водой, а также избегать ловушек, расположенных на полу.

Expert: Длительность — 3 минуты за очко в навыке.
Master: Длительность — 1 час за очко в навыке.
Grandmaster: Длительность — 3 часа за очко в навыке.

Многие из игроков берут вампира в команду только из-за этой способности.

Charm (мана: 15)

Вампир способен зачаровать находящихся рядом противников.

Master: Длительность — 10 минут за очко в навыке
Grandmaster: Постоянная длительность.

В отличие от похожего заклинания в магии Ума, это умение может действовать постоянно, независимо, покинул ты карту или нет.

Mistform (мана: 30)

Действует только на вампира, позволяя ему превратиться в туман. В этом состоянии его нельзя атаковать грубой физической силой, как и не способен он делать это сам. С другой стороны, вампир может применять способности и магии, как и они могут быть применены против него. Вампир также может стрелять из лука.

Умения темного эльфа

Glamour (мана: 5)

Эта способность придает темному эльфу большее обаяние и тонкие манеры. Чистый эффект от способности — это прибавка к навыку Торговли во время ее действия.

Normal: 5 минут за очко в навыке.
Expert: 5 минут за очко в навыке.
Master: 1 час за очко в навыке.
Grandmaster: Большая прибавка к навыку Торговли.

Очевидно, что это нужно непосредственно перед походом в лавку с дорогим товаром.

Traveler's Boon (мана: 10)

Эта способность позволяет одновременно сотворить магии Torch Light, Wizard Eye и Feather Fall на уровне эксперта.

Expert: 30 минут за очко в навыку.
Master: 1 час за очко в навыку.
Grandmaster: 2 часа за очко в навыку.

Приятная вещичка, так как первые две магии очень облегчают жизнь.

Blind (мана: 15)

Выбранная цель на время ослепнет. В таком состоянии она не может стрелять, пользоваться магией, а может только бесцельно бродить туда-сюда.

Master: 5 минут за очко в навыке.

Grandmaster: 10 минут за очко в навыке.

Желательно прицеливание в походовом режиме.

Darkfire Bolt (мана: 30)

Эта ужасающая способность дает темному эльфу власть над черной молнией, состоящей из тьмы и огня. Любой противник, по которому наносится такой магический удар, сопротивляется ему своей защитой от колдовства Огня или Тьмы, в зависимости, что у него развито хуже. Урон — 1-17 за очко в навыке.

Полезно применять против монстров с высокими сопротивленьями к магии.

Умения дракона

Fear (мана: 5)

Эта способность позволяет дракону вселить в сознание противников жуткий страх. Если выбранный оппонент не сможет противостоять заклинанию, то во все время действия способности он будет стараться убежать.

Normal: Длительность 3 минуты + 1 за очко в навыке.

Expert: Длительность 5 минут + 1 за очко в навыке.

Master: Задевает всех врагов поблизости от цели.

Grandmaster: Работает на всех врагов в пределах видимости дракона.

Дешево и сердито: пользуйся почаще.

Flame Blast (мана: 10)

Эта способность — улучшенная версия обычного дыхания дракона. По действию похожа на магический огненный шар, так как попадает в цель и накрывает всех врагов, оказавшихся рядом с ней, но только бьет она обычно намного сильнее любого огненного шара.

Expert: Урон 10 + 1-10 за очко в навыке.

Master: Урон 11 + 1-11 за очко в навыке.

Grandmaster: Урон 12 + 1-12 за очко в навыке.

Хорошо бьет по стоящим рядом врагам.

Flight (мана: 15)

Способность полета, она позволяет дракону поднять в воздух всю партию. Требуется немало маны и действует только на свежем воздухе, но очень полезна. Способность забирает по одной единичке маны за каждые пять минут полета.

Master: Длительность — 1 час за очко в навыке.

Grandmaster: Нулевые затраты маны во время полета.

Аналог Fly.

Wing Buffet (мана: 30)

Способность, с помощью которой дракон отбрасывает врагов назад, создавая крыльями порыв сильного ветра. Часто применяется драконом, чтобы затем дыхнуть Flame Blast.

Вредные состояния

Кондиции героев

Afraid. Испуганный персонаж теряет половину интеллекта, личности и меткости, взамен получая небольшое преимущество в скорости и силе.

Нейтрализация: Remove fear (магия Ума).

Asleep. Существуют два варианта данного состояния. Либо сон группы был прерван нападением монстров, либо сие есть действие вражеской магии. Спящий герой не вмешивается в ход битвы, даже если товарищи рядом кричат от боли.

Нейтрализация: со временем, от удара, Awaken (магия Воды).

Cursed. Проклятому герою жутко не везет, хотя с удачей все в порядке. Воин никак не может сконцентрироваться для меткого удара, а из-за этого часто промахивается. Магам не лучше — срабатывает только одно заклятье из трех сотворенных. Так и хочется сказать: «Проклятье!»

Нейтрализация: Remove Curse (магия Духа).

Dead. После смерти героев телепортируют в безопасное место (обычно — на пристань в Ravenshore), деньги отберут (если ты заблаговременно не положил всю наличность в банк), однако ничего больше не изменится. Останутся все предметы из инвентаря, все навыки и статистики

Нейтрализация: Raise dead (магия Духа).

Diseased. Зараженный болезнью персонаж страдает от снижения физических способностей (сила, выносливость, скорость, меткость), а в случае более опасной болезни — и умственных (личность, интеллект). Удача не изменяется. После отдыха восстанавливается только определенная часть жизненных и магических единиц. Причем, чем опаснее болезнь, тем меньше здоровья и маны окажется у персонажа после сна.

Нейтрализация: Cure disease (магия Тела).

Drunk. Повышает в два раза показатель удачи, на столько же уменьшается сила и выносливость. Все остальные показатели снижаются еще больше, а ловкость опускается на 90% от исходной. Опьянение — это единственная напасть, которая не подается нейтрализации с помощью магии. Поспи, и все как рукой снимет.

Нейтрализация: отдых.

Eradicated. Считается, что данное состояние хуже смерти, так как герой не только умирает, но и теряет собственное тело. Такую подставу чаще всего организуют супермощные враги, да и ты сам, неудачно смешав пузырьки, не получив еще статуса Мастера или Грандмастера. Все вышесказанное про смерть применимо и в разговоре об уничтожении тела.

Нейтрализация: Resurrection (магия Духа).

Good. Нормальное состояние, при котором персонаж не находится под влиянием каких-либо недугов. Оберегайся от болячек, и отряд всегда будет в полном порядке.

Insane. У полоумного пользователя магии, как и у других героев, резко уходят вниз интеллект и личность, а после сна он просыпаются с нулевым количеством магической энергии. Однако безумие полезно для воителей (в особенности для рыцарей, которым магия до лампочки), делая их берсерками, наделяя их гигантской мощью и необычной нечувствительностью к боли. Безумие в два раза увеличивает силу персонажей, в полтора раза выносливость плюс немного ускоряет.

Нейтрализация: Cure insanity (магия Ума).

Paralyzed. Паралич активно насылается циклопами. Герой непрерывно смотрит в одну точку, не реагирует на внешние раздражители и не предпринимает никаких действий. Толк от парализованного персонажа стремится к нулю.

Нейтрализация: Cure paralysis (магия Ума).

Poisoned. По оказываемому воздействию отравление во многом сходно с болезнью. Так же уменьшается количество маны и здоровья после сна, однако, судя по меньшему изменению статистик героев, отрава есть меньшее зло, да и лечащее отравление заклятье тратит маны в два раза меньше.

Нейтрализация: Cure poison (магия Тела).

Stoned. Превращение отдельно взятого приключенца в каменную статую; применяется василисками. Эффект сходен с параличом, однако степень опасности указывается не желтым цветом, а красным. Стоимость излечения в храме выше в семь раз.

Нейтрализация: Stone to flesh (магия Земли).

Unconscious. Бессознательное состояние, в которое попадает сильно израненный герой. Занимает промежуточную позицию между жизнью и смертью: если потерявшего сознание персонажа начнут добивать враги, то он умрет. В бессознательном положении

герой (разумеется) не предпринимает никаких действий, а ждет срочного и надлежащего лечения. Если все герои потеряют сознание, то группа погибнет.

Нейтрализация: отдых, восстановление утраченного здоровья.

Weak. Слабость на основные характеристики не влияет, но у уставшего героя несколько больший перерыв между атаками плюс нанесенный удар оказывается слабее ожидаемого. Обычно получается после действия заклятья Haste или в результате долгих бессонных путешествий.

Нейтрализация: Cure weakness (магия Тела).

Напоследок о самом плохом, что может случиться в игре. Почти всем вредным состояниям свойственна характерная физиономия героя: посмотри на лица подопечных, и ты поймешь, что к чему. Степень опасности недуга определяется по цвету соответствующей надписи: зеленый — минимальная угроза здоровью, желтый — хворь средней тяжести, а красный — серьезная или смертельная. Легко заметить, что некоторые болячки изначально не могут нести в себе что-то опасное для жизни (например, Drunk), а некоторые бывают только смертельны (Eradicated). Все типы недомоганий лечатся в храме, за деньги, естественно. Священники также не против восстановить до максимума жизни и ману вполне здорового персонажа за небольшую мзду.

Иногда герой становится «счастливым» обладателем нескольких вредных состояний. Самое смешное заключается в том, что они накладываются друг на друга, и ты видишь лишь одну хворь. Это очень серьезный баг. Пример: при насланном на приключенца сне и испуге он выглядит только испуганным, а ведь боящийся герой способен отбиваться от врагов, а заснувший — нет! Не радуйся, даже правый щелчок мыши на портрете не покажет вторую напасть. Зайди в характеристики персонажа и кликай грызуном на графу Conditions, заодно узнаешь, сколько времени спит и боится твой подопечный.

Тайна Обелисков

Уже стало привычным, что в игре есть «главное» сокровище, добраться до которого можно, только разгадав тайну обелисков. На сей раз обелисков всего девять — по одному на карту. Надпись на них гласит «The Unicorn King holds old Thorn key among his subjests appears while the sun shinins on mid summer day» (Король единорогов прячет Старый ключ Торна среди объектов, появляющихся, пока светит солнце в день середины лета). Туманно? Сейчас расшифруем. Ключ Торна открывает Vault of Time, находящийся в Ravenshore (об этом ты можешь узнать из разговоров или из книги, найденной в Библиотеке Торговой Гильдии). Unicorn King живет, понятное дело в Murmurwoods. Середина лета — день летнего солнцестояния 24 июля (на Xeen свой календарь). Теперь ясно?

Короче, будь 24-го июля с 11 до 12 часов дня возле колодца в Murmurwoods, отмеченного символом могилы. На тебя нападет тот самый однорогий король. Забьешь его — снимешь с трупа ключ. Этим ключом откроешь Vault of Time и достанешь три артефакта, немного Stalt-Laced Ore, денег и драгоценностей. Только учти, что ключ пропадает и открыть хранилище второй раз нельзя — греби все сразу...

Артефакты и их свойства

Название	Тип	Защита/Атака	Свойства
Archangel Wings	плащ	AC 10	Feather Fall, +30 интеллект, +10 ко всем сопротивлениям
Breaker	дубина	3d3 + 12	+ 20 сила и выносливость, 10-20 магией Тела
Berserker Belt	пояс	-15 AC	+100 сила, -30 меткость, иммунитет к страху
Crown of Final Domination	корона		Для лича, +50% к магии Тьмы, +50 интеллект
Dagger of Mercy	кинжал	2d2 + 15	Для некроманта, +40 сила, -40 меткость, 4-10 электричеством
Ebonest	копье	2d9+13	Двойной урон драконам

Elderaxe	топор	4d2 + 12	Для минотавра, быстрое, сила + 20, 6-12 холодом
Elsenrail	меч	3d3+14	+40 меткость, 10-20 Светом
Foulfang	кинжал	2d3 + 10	Для вампира, вампирическое, 10 ядом
Finality	двуручный меч	4d5+15	Медленное, 10-20 Огнем, скорость -20
Fleetfingers	перчатки	AC 3,	+8 к обезвр. ловушек, луку, Armsmaster
Glomenthal	меч	3d3+14	+40 сила, 10-20 Тьмой
Guardian	топор	3d6 + 15	10-20 магией Тела, +10 ко всем характеристикам
Havoc	меч	3d3 + 15	+70 меткость и скорость, -20 AC
Hell's Cleaver	топор	4d2 + 12	+70 меткость и сила, обаяние и интеллект -50
Herald's Boots	сапоги	AC 10	+30 скорость, быстрое, иммунитет ко сну
Herondale's Lost Shield	щит	+14 AC	-15 обаяние и удача, иммунитет к страху, параличу, сну и окаменению
Judicious Mesure	cutlass	2d4 + 13	+40 толщина, удача, против Огров
Last Stage Cuirass	кожаная броня	AC 19	+70 обаяние, +80 интеллект, -30 к сопротивлению магии Ума и Духа
Lightning Crossbow	лук	4d2 + 12	Для темного эльфа, -50 меткость, быстрое
Longseeker	лук	5d2 +10	+50 меткость, быстрое, +4 к луку
Lucky Hat	шляпа		-50 обаяние, +90 удача
Mace of the Sun	булава	3d4 +7	Двойной урон элементалям
Noblebone Bow	лук	5d4 +12	Взрыв при попадании!
Ring of Fusion	кольцо		+50% к магии Воды, +5 Алхимия, +40 интеллект, − 20 выносливость
Ring of Planes	кольцо		+40 к сопротивлениям стихийной магии
Staff of the Swamp	посох	3d4 +10	иммунитет к отравлению, болезни и параличу
Scepter of Kings	булава	2d4 + 12	+40 обаяние, регенерация жизней
Serendine's Preservation	кожаная броня	34 AC	+30 выносливость, регенерация маны
Snake	меч	3d4 +12	Замедление противников, -15 выносливость, -50 сопротивлению Воде
Spiritslayer	копье	1d9 + 13	+50 сила, -40 удача, вампирическое
Staff of Elements	посох	2d4 + 4	+50% к стихийной магии, − 40 AC
Supreme Plate	полная броня	AC 70	для рыцаря, быстрое, +15 скорость и меткость
Terminus	меч	3d4 +14	+7 Armsmaster, +30 сопротивлению Воздуху
Tournament Bow	лук	5d2 +10	+100 меткость, AC -20, лук +5
Volcano	двуручный топор	3d7 +15	10-20 огнем, +40 сопротивлению Огню
Wyrm Spitter	копье	1d9 +14	Двойной урон драконам, быстрое, +20 выносливость



NOX

Разработчик: **Westwood**
Издатель: **Electronic Arts**
Выход: **февраль 2000 г.**
Жанр: **RPG**
Требования: **P200(PII-300), 32(64)Mb**
Рейтинг: **6.8**

RPG для квакеров. Безобидный работник бензоколонки Майк поимел проблемы с телевизором, в результате чего оказался на планете Nox. А там как раз одна нехорошая девушка с панковским прикидом и не менее припанкованным именем Hecuba пытается захватить контроль над всем сущим. Естественно, что никто, кроме товарища Майка, помочь сущему не в состоянии.

Вот коридоры Лабиринта вьются,
Они не здесь — и все ж они вернутся.
И пусть для двери найдены Ключи,
Чтобы в нее войти, ты постучи.
Ив Форвард, «Злодеи поневоле»

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Всего в игре 33 главы-этапа: по одиннадцать для каждого героя. К сожалению, эти главы порой повторяют друг друга, так как проходят в одной и той же местности, с теми же врагами. Всем трем классам, к примеру, доведется побывать в обители нежити Field of Valor. Если отличия и есть, то они касаются расположения вещей (для мага в доме лежит книга с заклинанием, а конджурер в том же месте отыщет обычный посох). Однако, что приятно, концовки за всех героев разные, особенно красочная досталась магу.

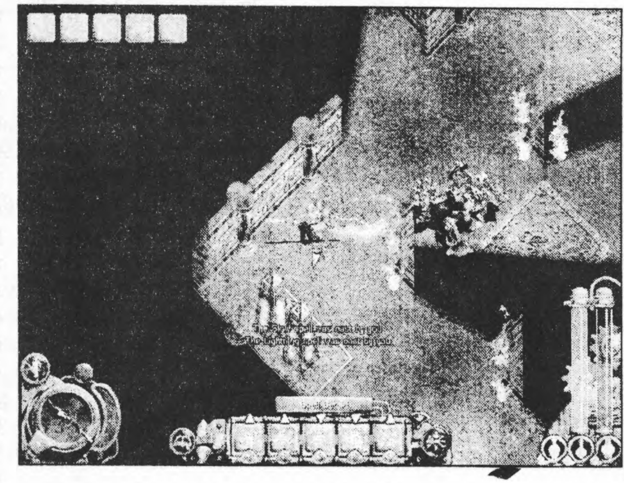
Не забывай, что мир достаточно интерактивен, и пользуйся этим: двигай булыжники на плиты с ловушками, чтобы обезвредить их, и толкай бочки с водой для тушения пламени.

В Nox применяется система честного отслеживания того, что может видеть герой и чего он никак не замечает из-за различных препятствий. Поэтому оглядывайся иногда по сторонам: так реально избежать подкрадывающихся со спины соперников.

Игра полностью линейна. В Revenant или в Diablo ты всегда мог вернуться немного назад, чтобы поохотиться на монстров и заработать экспу с деньгами. Тут все не так: пути назад практически никогда не бывает. Если ты не способен выложить несколько тысяч за очень-очень продвинутую вещицу или заклинание (ну, не удалось тебе найти тайник с миллиончиком золотых!), то ты это никогда не купишь. В будущем есть шанс, что немного повезет и сей предмет ты найдешь в сундуке, но сильно на это надеяться не стоит. Настоятельно советую магу покупать все продающиеся книги с заклинаниями, а конджурер вдобавок еще обязан искать в лавке Beast Scroll для очарования монстров. Оставшиеся деньги потрать на ремонт — покупка абсолютно новых вещей обойдется дороже. При этом важно вовремя снимать вещи, которые вот-вот сломаются или полностью испортятся.

Любимое оружие у мага и конджурера — это посох: сначала простой, а потом посох Staff of Oblivion, независимо от того, в каком состоянии тот находится. Конджурер еще способен стрелять из лука, но только если враг на приличном расстоянии и ты знаешь, что между выстрелами достаточно большой промежуток. Последнее особо касается арбалета.

Выбирая класс, ты тем самым определяешь значения своей скорости, силы, маны и хитпойнтов. С последними двумя показателя все понятно, а вот сила влияет на уровень наносимых оружием повреждений, в то время как скорость определяет не толь-



ко быстроту передвижения, но и атаки.

Потихоньку, с ростом уровней, эти показатели будут автоматически увеличиваться, но у всех классов по-разному. У мага по большей части будет расти только максимум маны, у конджурера — все характеристики одновременно, у воина — только сила, скорость и хитпойнты.

Чтобы герой бежал, надо отвести как можно дальше курсор. Если надо спокойно идти, то мышиный курсор должен быть рядом.

Бывают случаи, когда приходится разбираться с огромной толпой зомби, и все ради того, чтобы получить еще сотню-две золотых. Зомби на самом деле неслабые противники — через некоторое время после «простого» убийства они снова оживают и лезут в атаку. Единственный способ остановить эту нежить — сжечь ее! Воину потребуется огненный меч Sword of Embers, конджурер применит пламенное заклинание вроде Burn. Просто используй его на временно выведенном из строя зомби, и тот поджарится. Магу баловаться с Burn не нужно, его Magic Missile уже достаточно силен, чтобы испепелить умирающую нежить.

Города, деревни и замки в игровом мире достаточно заселены: туда-сюда ходит масса народу, от большинства из которых ты получишь одну-две фразы. Ну, конечно, желательно зайти в каждый дом, заглянуть в каждую комнату: ты очень удивишься, посчитав, сколько полезностей ты найдешь благодаря такому исследовательскому поведению. В городах воруй все, что плохо лежит. Никто из персонажей возражать не будет.

Пробуй продавать одну и ту же вещь разным торговцам: причем не обязательно, что за конкретный металлический щит ты получишь больше денег именно у оружейника.

Для мага не настолько важно качество надетых на нем вещей: если ему не удастся убить серьезного врага на расстоянии, то ему придется худо в любом случае. Конджуреры также обычно держатся на расстоянии, посылая вперед зверей и обрабатывая противника стрелами и дистанционными заклинаниями.

Самое забавное, что все недоступные герою вещи все равно будут встречаться в магазинах и выпадать из поверженных монстров. Тут уж ничего не поделаешь: чтобы посмотреть их в действии, надо будет попробовать другие классы.

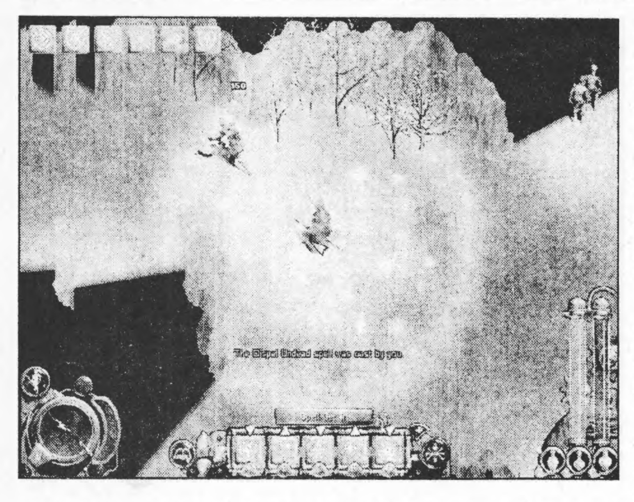
МАГИЯ

Все заклинания появляются из книжек: купленных, найденных или полученных по ходу сюжетной линии. Это в одиночной игре; в мультиплеере тебе уже известна вся магия.

Обычно заклинания разделены на те, что доступны только магу или только конджуреру, однако есть и несколько общих, вроде Lesser Heal, Slow, Blink.

Колдовство, как правило, требует затрат маны, причем некоторое волшебство может использовать магическую энергию на протяжении всего времени действия. Молния (Lightning) длится до тех пор, пока ты не отожмешь ответственную за нее клавишу или у тебя не закончится мана. Чтобы это не произошло одновременно с действием молнии, пей синие пузырьки!

Мана также восстанавливается с помощью особых кристаллов со светящимися рунами. Просто подойди к ним поближе, и уровень маны резко пойдет вверх. Как правило, запас магической энергии в кристаллах ограничен, но они со временем перезаряжаются,



после чего ими можно и нужно воспользоваться снова. Не обязательно ждать полной перезарядки (это 30 секунд!) — можно выкачать ту ману, что уже успела скопиться. Кстати, заклятие Drain Mana позволяет пользоваться кристаллами на расстоянии, и причем несколькими одновременно.

Сила, то есть уровень конкретного заклинания, напрямую зависит от количества прочитанных по нему книг. Например, огненный шар второго уровня летит быстрее и накрывает бОльшую площадь. А молния будет бить не только по одной цели, а сразу по нескольким. Как правило, все заклятия ограничены тремя уровнями.

Все самые важные заклятия, естественно, находятся в первом, активном «поясе». Второй же его ярус лучше всего забить чуть менее практичными в бою, но все же нужными заклятиями вроде защитного или действующего против определенного типа монстров.

Заклинания, которые требуют нацеливания (Force of Nature и Death Ray), лучше всего кидать в больших и неповоротливых тварей типа големов и бехолдеров. По маленьким и юрким уж очень велик шанс промахнуться — если, конечно, не замедлить их (Slow) или ошеломить (Stun).

Одним из наиболее удобных способов быстрого и точного убийства монстров и недружественных персонажей является комбинация Stun и мощного посоха. Полезно кружить вокруг врага петлями (периодически отклоняясь, чтобы подзарядиться у находящегося рядом кристалла) и вызывать колдовство, которое не требует нацеливания. У мага это Magic Missile, у конджурера — Pixie Swarm.

ВОИН

Играя в качестве воина, ты будешь частенько копить деньги на новую классно выглядящую броню или секиру, но как только ее приобретешь, то почти сразу окажется, что она будет портиться также быстро, как и все то, что у тебя было до этого. Это не Diablo, напоминаю, тут нельзя применить Town Portal и все починить. Придется таскать с собой массу полуиспорченного обмундирования, при этом в будущем окажется, что на все починки у тебя элементарно не будет хватать денег.

Береги бутылочки с лечением и постоянно имей запас продовольствия. Воину нельзя, как магу или конджуреру, просто найти ближайший кристалл маны и быстренько поправить здоровье! Именно поэтому играть за этого персонажа сложнее всего, потренируйся вначале за конджурера и мага.

Бойцу не так уж тяжело разделываться с управляемыми компьютером магами: достаточно увидеть такого противника и отбежать в соседнюю комнату, чтобы выманить его. Встань прямо перед дверью и, как только колдун откроет ее, делай Berserk. Снова отбегай в другую комнату и повтори процедуру.

Если воин спокойно стоит на одном месте и держит в руках щит, то он способен отразить часть атакующих заклинаний обратно на колдуна.

У воина напрочь отсутствует мана, но зато есть пять уникальных способностей, не требующих никаких затрат и автоматически перезаряжающихся после каждого ис-

пользования. Изображение уже использованного навыка будет затемнено до тех пор, пока снова не будет доступно.

Berserker Charge

Сокращенно — Berserk. Воин ускоряется в два раза и бежит на противника, налетая и причиняя несчастному двойной урон. Если во время действия этой способности ты пробежишь мимо (или враг успеет увернуться), то можешь врезаться в стену или колонну. В таком случае приготовься к уменьшению хитпойнтов и ошеломлению на пару секунд.

Warcry

Все противники в достаточно широком радиусе от бойца на несколько секунд ошеломлены и теряют ориентацию. Пока они находятся в таком непростом состоянии, воину желательно применить Berserk или Harpoon.

Harpoon

Воин кидает гарпун, цепляя любое существо и подтягивая к себе, чтобы порубить в ближнем бою. Хорошим ходом будет использование способности, чтобы протащить врага по участку лавы. Чтобы остановить вражеского бомбера в мультиплеере, тоже кинь в него гарпун, заранее ошеломив тварь с помощью Warcry.

Eye of the Wolf

Временное инфравидение, с помощью которого видны все невидимые существа и предметы: маги и ловушки соответственно. Ну, и темная местность становится заметно светлее.

Tread Lightly

Еще одно временное увеличение воинского искусства — позволяет ходить прямо по заминированной ловушками местности, не вызывая их взрыва. С помощью этой способности иногда удается незаметно подкрасться к врагам, которые не смотрят по сторонам.

КОНДЖУРЕР

Постоянно имей при себе, в режиме Escort, максимум соратников, способных обстреливать врагов на расстоянии. Это и Urchins, и Ember Demons. Есть еще режим — уничтожение-Banish, весьма полезный, если тебе надо быстро избавиться от соратника. Третий полезный режим поведения, Hunt, заставляет твоих подопечных бежать куда глаза глядят в поисках любых противников.

При использовании магии вроде Meteor, Force of Nature, Fist of Vengeance предварительно надо оглушить врага заклятием Stun. Обязательно держи наготове Pixie Swarm: он также нужен в мультиплеере для уничтожения бомберов.

Всегда держи под рукой лечение Lesser Heal и будь готовым применить его в любую секунду. Если окажешься рядом с кристаллом маны, то тогда уж включай Greater Heal. Полезно также суметь быстро применить Blink, если тебе начинают активно делать Stun или вот-вот подойдут вражеские бомберы.

Использовать защитную магию и вызывать поддержку лучше рядом с кристаллами маны, чтобы сразу восстановить затраченную магическую энергию.

Призывать бомберов лучше всего с набором Stun/Fist of Vengeance.

В мультиплеере не нужно пытаться приворожить (Charm) несущегося на тебя бомбера конкурента — лучше просто ошеломить его и подстрелить из арбалета. Правда, есть одна хитрость... Если на одном игровом экране находятся ты, вражеский бомбер и конкурент-конджурер, то Stun подействует не на бомбера, а на соперника-героя!

Все существа различны по размеру, и чем они больше, тем меньше их можно водить с собой. Так, конджурер способен зачаровать и иметь в соратниках либо четверых маленьких существ, либо двух средних по росту, либо одного гиганта вроде голема.

(K) в названии означает, что заклинание воздействует на то место, где находится мышиный курсор.

** показывает, что чем дольше длится заклинание, тем больше потребляется маны. Как правило, это колдовство прерывается, если закончится мана, по колдуну нанесут удар или он тронется с места.

Название	Мана	Описание
Blink	10	Телепорт из битвы в более безопасное место
Burn (K)	10	Вспышка пламени
Charm Creature	10	Очаровать существо, чей Beast Scroll ты уже получил
Counterspell	20	Уничтожение всего колдовства вокруг героя
Cure Poison	30	Полное избавления от отравления
Fist of Vengeance (K)	60	Каменный суперкулак, с небольшим запозданием падающий сверху
Force of Nature (K)	60	Светло-зеленый шар уничтожает попавших под него врагов
Greater Heal	**	Пока ты стоишь на месте, твое здоровье восстанавливается за ману
Infravision	30	Инфравидение позволяет увидеть невидимок
Lesser Heal	30	Вылечивает приличное количество жизней
Light	10	Освещение местности
Meteor (K)	30	Огненный шар, падающий с неба
Moonglow	10	Освещение местности по курсору
Pixie Swarm	30	Эскорт из светлячков, которые сами атакуют любого врага
Poison	10	Отравление ближайшей к тебе твари
Protect from Fire	30	Временная защита от огня
Protect from Poison	30	Временная защита от яда
Protect from Shock	30	Временная защита от электричества
Slow	10	Замедление врага на более-менее длительное время
Stun	10	Ошеломление врага на пару мгновений
Tag	10	Глазок, прилепляется к врагу и отслеживает его перемещения по карте
Toxic Cloud (K)	60	Ядовитое облако: хороший радиус поражения, к тому же отравляет
Vampirism	20	Причиняя врагу урон, ты временно восстанавливаешь здоровье

Вызов существ

Имя	Размер	Мана	Жизнь	Описание
Bat	Маленький	15	35	Простая летучая мышь
Black Bear	Средний	60	90	Медведь
Grizzly Bear	Средний	60	120	Более сильный мишка
Beholder	Большой	60	250	Атакует желтой молнией
Plant	Большой	30	100	Кровожадное растение, стоит на месте
Ember Demon	Средний	60	30	Кидаются файрболлами, взрываются
Gargoyle	Средний	60	40	Меткие стрелки, хорошо уворачиваются
Ghost	Маленький	15	40	Удар на время парализует
Giant Leech	Маленький	30	60	Черная пиявка, живущая в воде
Stone Golem	Большой	85	280	Големы: медленные, но сильные
Mechanical Golem	Большой	85	280	Более быстрые, чем просто големы
Imp	Маленький	30	25	Синий демон, плюется огнем

Mechanical Flyer	Маленький	30	40	Стрелки
Mimic	Большой	85	300	Притворяется сундучком с деньгами
Ogre	Средний	60	120	Огромный людоед, но не очень силен
Ogre Lord	Средний	85	130	Более выносливые, кидаются шурикенами
Ogress	Средний	30	60	Вооружены топорами
Scorpion	Средний	60	110	Большой скорпион, отравляет
Shade	Средний	30	80	Темные призраки, трудно их заметить
Skeleton	Средний	30	190	Скелет
Skeleton Lord	Средний	60	100	Более защищены, чем обычные скелеты
Spider	Средний	30	80	Черный паук, способный отравить
Small Spider	Маленький	15	25	Слабый паучок
Cave Spider	Средний	30	60	Отравляет
Small Cave Spider	Маленький	15	25	Слабый паучок
Spitting Spider	Средний	30	70	Плюется паутиной, замедляющей героя
Troll	Средний	30	80	По смерти выпускает ядовитое облако
Urchin	Маленький	30	40	Карлик, кидается камнями
Wasp	Маленький	15	15	Оса, может отравить
Will'o'Wisp	Большой	60	50	Светящиеся комочки света, опасны
Wolf	Средний	30	40	Волки, быстрые и опасные
Black Wolf	Средний	30	75	Черные волки
White Wolf	Средний	30	60	Белые волки
Zombie	Средний	30	75	Неубиваемые, но их можно сжечь
Vile Zombie	Средний	60	150	Могут отравить

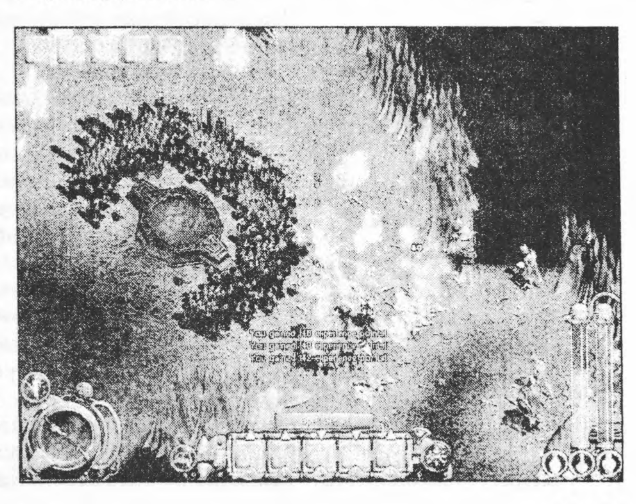
МАГ

Всегда носи сапоги с заклинанием Haste или сам ускоряйся соответствующей магией. Замедляй серьезных и быстрых врагов Slow, он действует намного дольше простого Stun. Приостановленного противника уже бей молнией или заклинаниями, требующими прицеливания.

Перед тем как кидаться огненными шарами (Fireball), будь уверен, что попадешь! Они, конечно, наносят неслабые повреждения, но, с другой стороны, очень уж сильно тратят ману.

Как только получишь заклинание Force Field, всегда имей его включенным. В скором будущем добавь еще Shock. С комбинацией этих двух заклятий ты будешь получать урон по 4-5 хитпойнтов, а противник — примерно 20-35!

Старайся всегда оставаться невидимым, но в этом состоянии всегда ходи (не бегай!) и не сталкивайся нос к носу с ищущими тебя противниками. Последние два-три уровня невидимому магу-шпиону удается справиться с испытаниями и монстрами легче, чем идущему напролом и уничтожающему все на своем пути.



Will'o'Wisp — серьезные противники, но они плохо переносят молнию. Когда твоя мана станет подходить к концу, примени Drain Mana, и ты восстановишь магическую энергию прямо из запасов врага!

Из ловушек, которые отличаются от бомберов неподвижностью и невидимостью, хороша комбинация Slow, Confuse, Fumble, если маг держит наготове свой посох с огненными шарами и убийственное заклинание вроде молнии. И то, и другое можно и обязательно нужно применять одновременно!

Магия

Название	Мана	Описание
Anchor	10	Враги не могут некоторое время телепортироваться
Blink	10	Телепорт из битвы в более безопасное место
Burn (K)	10	Вспышка пламени
Channel Life	**	Создание маны из здоровья, пока герой стоит на месте
Confuse	10	На несколько мгновений противник теряет всякую ориентацию
Counterspell	20	Уничтожение всего колдовства вокруг героя
Death Ray	60	Рейлган в стиле Nox. Луч, требующий аккуратного прицеливания
Detonate Seen Traps	10	Активизация заклинаний в твоих ловушках
Dispel Undead	60	Вся нежить в радиусе получает большие повреждения
Drain Mana	0	Высасывание маны из всех источников
Earthquake	60	Во время «землетрясения» не двигайся, чтобы не получить урон
Energy Bolt	**	Шафт в стиле Nox. Луч-молния.
Fear	30	Враги убегают. Не действует на нежить
Fireball	30	Огненный шар, хоть силен, но требует точного прицеливания
Force Field	80	Маг получает половину от урона, плюс не умрет с одного супермощного одиночного удара
Fumble	60	Враг теряет надетые вещи
Haste	10	Ускорение
Inversion	10	Обращение атакующих заклятий врага против него самого
Invisibility	30	Невидимость, но шум от шагов и инфравидение могут ее рассеять
Invulnerability	60	Временная неуязвимость: при атаке мгновенно заканчивается
Lesser Heal	30	Вылечивает приличное количество жизней
Light	10	Освещение местности
Lightning	**	Молния, потихоньку убивающая оппонента
Lock	10	Временно запирает все двери и ворота для всех, кроме тебя
Mark Location	0	Создание маячка для телепортации
Magic Missile	15	Стандартное и удобное атакующее заклятие
Moonglow	10	Освещение местности по курсору
Obliteration	**	Перевод всей маны в убийственное заклятие, хорошо для ловушек
Protect from Fire	30	Временная защита от огня
Protect from Poison	30	Временная защита от яда
Protect from Shock	30	Временная защита от электричества
Pull	10	Притягивание к себе предметов (бочки и т. п.)
Push	10	Отталкивание от себя объектов
Reflective Shield	30	Создание магического щита-отражателя колдовских атак. Не двигайся и поворачивайся в нужную сторону
Ring of Fire	60	Очистка окружающей местности кольцом огня. Не двигайся
Run	10	Все вокруг на время бегут, сами не знают куда
Shock	30	Ударить электричеством всех, кто к тебе прикоснется
Slow	10	Замедление врага на более-менее длительное время
Swap Location	10	Поменяться местами с ближайшим врагом
Tag	10	Глазок, прилепляется к врагу и отслеживает его перемещение по карте
Telekinesis	20	Движение вещей курсором; им же нажимаешь кнопки, до которых невозможно физически добраться
Teleport to Location	10	Телепортация к заранее установленному маячку

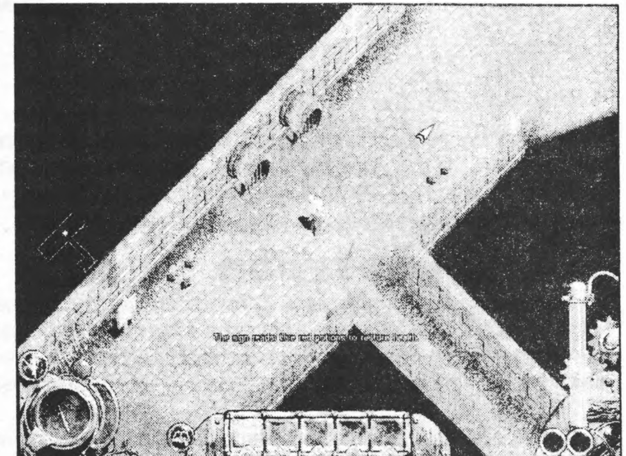
Teleport to Target (K)	20	Телепортация в нужную точку на экране
Trigger Trap	5	Активизация заклятий в ближайшей твоей ловушке
Wall	30	Магическая стена: уничтожимая, исчезает со смертью мага

ТОЛЬКО МУЛЬТИПЛЕЕР!

Маг может обложиться ловушками, а затем просто поменяться местами с первым человеком-врагом, проходящим мимо. Смерть этого несчастного почти гарантирована. Причем такую фишку реально применить и в одиночной игре против боссов-одиночек.

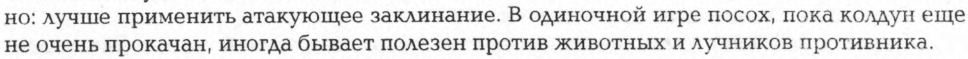
Невидимость — это не только одно из самых ценных заклинаний в одиночной игре, она отлично работает и в мультиплеере. Всегда оставляй немного маны на восстановление невидимости!

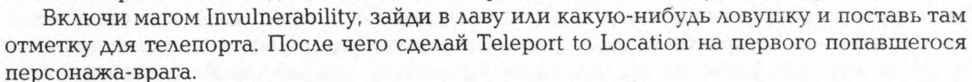
Для конджурера хорошо работает тактика создания бомберов со Stun и Fist of Vengeance. Найди только большой кристалл маны, встань у него и постоянно создавай все новые бомбы на ножках, сразу переводя их в Hunt режим.



Против такой тактики есть и контрприемы. Маг пользуется Magic Missile или включает Force Field, чтобы бомбер не мог убить его одним прикосновением. Есть вариант стать невидимым — так тебя тоже никто не заметит. Конджурер должен использовать магию Pixie Swarm (или послать вперед голема!), а воин — комбинацию Warcry (на время оглушить бомбера) и любое дистанционное оружие.

В мультиплеере махаться посохом магу не очень выгодно: лучше применить атакующее заклинание. В одиночной игре посох, пока колдун еще не очень прокачан, иногда бывает полезен против животных и лучников противника.





Включи магом Invulnerability, зайди в лаву или какую-нибудь ловушку и поставь там отметку для телепорта. После чего сделай Teleport to Location на первого попавшегося персонажа-врага.

Если тебя бьют Lightning или Energy Bolt, то простым Teleport to Target ты от этих заклятий не увернешься. Спрятаться от молнии за кристаллами также не получится, надо находить более надежную преграду в виде стены.

Включи Protection from Poison, а затем Toxic Cloud! Очень помогает. Иногда можно подвинуть Telekinesis красные бочки с порохом прямо к двери и сразу взорвать их, как только в комнату кто-нибудь сунется.

PLANESCAPE: TORMENT

Разработчик: **Black Isle**
Издатель: **Interplay**
Выход: **декабрь 1999 г.**
Жанр: **RPG**
Требования: **P200, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 128Mb)**
Рейтинг: **9.4**

Лунный свет твой сон в земле нарушит,
Полночь бросит колдовской металл,
Пес завоет по усопшим душам,
Рухнет вниз могильная плита...
Ария «Зомби»

В 1999 году не вышло ни одной игры, претендовавшей на роль лучшей RPG года. Вернее, почти не вышло. Потому как под Новый год Black Isle разродилась-таки своим грандиозным детищем — Planescape: Torment. И знаешь, несмотря на все скептические высказывания, игрушка удалась на славу. Почти сказка...

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Названия характеристик в Torment стандартны и уже привычны вскормленным на AD&D фанатам ролевиков. Действия характеристик достаточно близки к общепринятым: выше Сила — больнее удар, больше Ловкость — лучше защита. Но есть и некоторые тонкости, не всегда очевидные и поэтому достойные объяснения.

Сила (Strength): дополнительно позволяет угрожать некоторым персонажам.

Интеллект (Intelligence): добавляет дополнительные возможности ответа и дает плюсы к Эрудиции. Очень важно для общения с NPC.

Мудрость (Wisdom): увеличивает количество экспы, получаемой героем. Также дает дополнительные варианты ответа и плюсы к Эрудиции. В определенных случаях высокий показатель Мудрости не дает сказать какую-нибудь глупость, которая приведет к просто катастрофическим последствиям. Кроме того, мудрый герой — счастливый герой: у него есть шанс получить от одного до трех очков в Удаче.

Конституция (Constitution): быстрее происходит регенерация — постепенное восстановление HP у Безымянного.

Ловкость (Dexterity): позволяет в диалоге физически схватить собеседника или задержать его при попытке уйти.

Харизма (Charisma): также — дополнительные варианты ответа, скидки в городах (при значении Харизмы 16 и выше), позволяет лучше врать/говорить правду в некоторых ситуациях и увеличивает награды от конкретных квестов.

Есть еще как бы скрытые характеристики: их нельзя прямым путем поднять при переходе на следующий уровень, но они также очень важны.

Эрудиция (Lore): увеличивает шанс идентифицировать вещь. Увеличивается с каждым новым уровнем.

Удача (Luck): нигде не показывается, но у персонажа реально существует. Ее показатель не может быть меньше нуля и больше трех очков. За каждое очко в удаче персонаж получает следующие приятные фишки: + 1 к атаке; + 1 к урону; + 1 к спасброску; + 1 HP дополнительно к количеству, восстановленному целительным спеллом; -1 к атаке врага; -1 к урону от врага. Дополнительно прибавляется 5% к удаче в воровских делах и шансу

мощным ударом разбить запертый сундук или дверь. Плюс включается бонус к показателю скорости оружия.

Большинство проверок на развитость той или иной характеристики (skill check) проходят при ее значении в 13 и выше. При получении каждого нового уровня тебе дается возможность поднять любую характеристику на единичку. Дополнительно к этому существует множество необычных и оригинальных путей увеличивать показатели.

ОБЩИЕ НАБЛЮДЕНИЯ

Герой должен быть магом. Во-первых, с чисто эстетической точки зрения — чтобы любоваться на все многообразие спецэффектов, связанных с теми или иными заклятиями. У некоторых магий восьмого и девятого уровня даже есть мультики, причем просто классные!

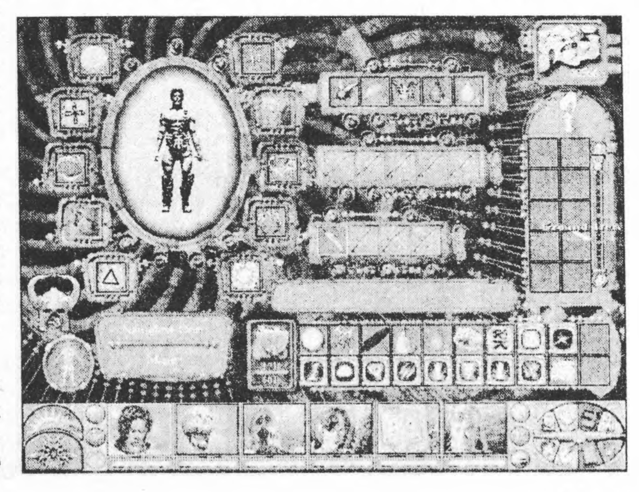
Во-вторых, магу придется легче во второй половине игры, когда бои станут более-менее сложными. В-третьих, кроме мага предложено быть только вором или воином: первый явно не нужен (два вора в команде?), а воином не так интересно играть.

Самые нужные и важные характеристики — это Мудрость, Интеллект и Харизма. Почему? Просто Torment очень выгодно отличается от подавляющего большинства компьютерных ролевиков хотя бы тем, что в нем упор сделан именно на решение квестов и общение с NPC. Большая часть времени тратится отнюдь не на бои с монстрами! Разборки с тварями — вещь второстепенная. Ты можешь, конечно, убивать всех и вся, но это не очень эффективно или выгодно. Намного легче решить пару-тройку поручений, чем в долгих раздумьях искать, кого бы еще «замочить» (чем лично я активно занимался в Baldur's Gate).

Высокая Харизма позволяет уменьшать цены в лавках. Так, в Pawn Shop в Lower Ward реально купить одну вещь за (условно) 1000 золотых и тут же продать ее за 1200. Таким образом, из ниоткуда появятся двести золотых. Операцию можно повторять до бесконечности — за семь минут я скопил 60000 золотых; этого мне хватило до самого финала. Часть этих денег я потратил на лечилки — Blood Charm в Dead Nations у местного торговца-скелета. Самое смешное, что запас товаров у этого дельца ничем не ограничен, он продал мне аж две сотни лечилок.

Еще интересный момент: драться в команде могут все, а вот общаться с персонажами и обдумывать все задачки на смекалку способен лишь один Безымянный. Здесь нет Имоен, которую достаточно поставить лидером, чтобы Харизма главного героя вообще не имела никакого значения.

Самое эффективное из заклинаний второго уровня, доступных почти в самом начале прохождения, — это Swarm Curse. Рой мух не только одновременно и больно атакует целую толпу противников, но и не дает вражеским магам произносить их заклятья.



Старайся освобождать вещмешок именно Безымянного, отдавая все барахло его соратникам. Собирать бронзовые кольца не очень выгодно, но можно, а вот бронзовые серьги выбрасывай сразу — они слишком дешевы.

Практически все квесты имеют два и более способов их решения. Причем, в зависимости от разных способов, может

меняться и награда. Пробуй различные варианты: самый простой путь решения задания вовсе не означает самый лучший.

В процессе прохождения элайнмент Безымянного будет меняться. Это очевидно, но только вот как это происходит? Схема такая: за вранье (Lie) герой все больше уходит в сторону Хаоса, за клятвы (Vow) — показывает свою приверженность Порядку. Если герой кому-то угрожает, то он постепенно скатывается на путь Зла. Если же он дает всем нуждающимся деньги и в разговоре выказывает огромное желание помочь каждому встречному, то, без сомнения, он придерживается взглядов Добра.

Каждый разговор склоняет чашу двух весов «Хаос-Порядок» и «Зло-Добро» на ту или иную сторону, причем хоть и не сразу, но достаточно быстро. Сделай одному немного добра и подгадь другому, чтобы уравновесить первый поступок, — так Безымянный останется нейтральным, то есть «ни вашим, ни нашим». Итак, на мучающий некоторых товарищей вопрос «Как стать Lawful Good» ответ очевиден: всегда говорить правду, не нарушать клятвы и не просить подарков за выполнение квестов...

Доспехов для Безымянного нет и не будет: покупай кольца, татуировки, браслеты, броши и тому подобные вещи. Также у всех членов партии отсутствует дистанционная атака — исключение тут составляет только Нордом.

Еще один ценный совет: купи татуировки с прибавкой к Конституции и временно передавай их персонажам, повышающим уровень. Таким образом каждый персонаж сможет получить дополнительные хитпойнты за надетые татуировки Конституции.

СОРАТНИКИ

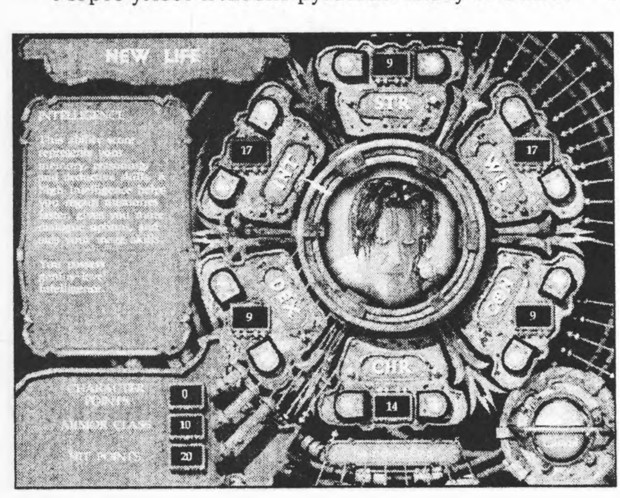
Morte

Циничный воин; забавный череп с неисчерпаемым запасом шуток. В одной из прошлых жизней главного героя успел его предать, но с тех пор исправился и стал верным напарником. Присоединяется к Безымянному сразу в начале игры и становится почти незаменимым членом партии.

Морте получает только 25% от наносимых ему физических повреждений и имеет AC 2 (только к концу прохождения это будет не так уж много, если учесть, что дополнительно улучшить защиту черепа невозможно), поэтому неудивительно, что этот череп спокойно в одиночку выносит таких солидных ребят, как гигантские скелеты.

Дерется череп своими собственными зубами, однако ничто не мешает вставить ему более продвинутый вариант кусалок. Это зубы Ingress из Улья, ядовитые зубы от старушки из Подземной деревни и (самые лучшие) огненные зубы из Curiosity Shop в Clerk's Ward.

Морте умеет и любит ругаться: Litany of Curses — это не кончающаяся спецспособность, которая заставляет противника отказаться от магии или оружия и наброситься на череп с голыми руками. В этот момент хорошо отбежать черепом подальше и напасть на врага остальными компаньонами... Обязательно посади спецспособность на «горячую клавишу». Кстати, учти, что ругань не всегда будет срабатывать, но чем больше ругательств выучит Морте, тем легче ему будет разозлить оппонента. Еще одна спецспособность Морте, Skull Mob, атакует выбранного врага толпой черепов, но имеет свойство заканчиваться.



Dak'kon

Гитзерай и единственный мультиклассовый персонаж в команде: воин-маг. Присоединяется в Smoldering Corpse Bar. Знает язык дабусов — созданий с молотками в Улье. В предыдущей инкарнации Безымянного был спасен им и путешествовал с тем главным героем до самой крепости Раскаяния.

Довольно слабый в самом начале развития, но зато очень быстро совершенствуется. Безымянный (при развитом Интеллекте и Мудрости) должен обстоятельно поговорить с Дакконом и расспросить его о магии и особых учениях. Прочти Круг Unbroken Circle of Zerthimon, который всегда находится в рюкзаке этого героя, и объясни значение текстов Даккону. Как доберешься до восьмого уровня Круга, покажи значение текста гитзераю и тем самым увеличь его характеристики. Кстати, по мере того, как растет уровень Даккона, улучшается и его «karach» — созданный силой мысли меч.

Из магии, которую с самого начала знает гитзерай, самое полезное заклинание — Balance in All Things. Если во время действия этого заклятия Даккона ударят и нанесут ему урон в (условно) 10 единиц, то все враги вокруг тоже автоматически получат эти десять единиц урона. Также имеет смысл купить для героя татуировки Силы, которые вообще очень важны для любого воина.

Annah

Полукошка-вор. Присоединяется из-за безответной любви к Безымянному во время встречи с Pharod'ом. Вначале ужасно неумелый компаньон: слабо бьет, плохо защищена, ударами в спину наносит очень небольшой урон. Затем, правда, она немного развивается, но самым мощным союзником все равно никогда не станет. Наилучшее оружие — Punch Daggers of Moorin, которые найдутся в катакомбах под Ульем. Из воровских способностей развивай вначале воровство, затем умение прятаться в тени и взламывать замки. Что касается Detect Traps, то ловушек в игре не настолько много, чтобы отдавать драгоценные очки на умение их обнаруживать. Для Annah очень полезны татуировки защиты и Ловкости.

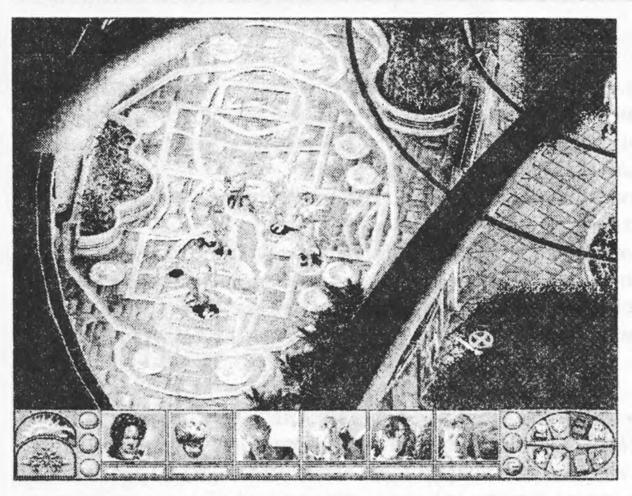
Fall-from-Grace

Суккуб — демонесса, призванная соблазнять смертных. Присоединяется в Brothel, что в области Clerk's Ward. Очень благочестива и жутко таинственна. Уникальна тем, что умеет пользоваться жреческой магией. К сожалению, Безымянный жрецом стать не может, поэтому Fall-from-Grace держать в команде надо всегда.

Кстати, старайся запомнить максимальное число лечащих заклинаний, а на третьем уровне колдовства выбирай Call Lightning (эта молния накрывает несколько врагов и срабатывает даже в помещениях). Высший уровень магии для демонессы — шестой, но в нем она знает только одно заклятие — Heal. Держи жрицу подальше от схватки, и если чувствуешь, что она зря автоматически лечит героев, то просто отключи скрипт (Turn party AI) на нижней панели экрана.

Ignus

Безумный «огненный» (во всех значениях) маг, обученный последним Великим колдуном, а по совместительству — параноидальной инкарнацией Безымянного. Обитает в Smoldering Corpse Bar, но присоединяется лишь после того, как Nemelle из Clerk's Ward сообщит волшебное слово для фляги с бесконечной водой. В бою держится как можно дальше от врагов, обстреливая их огненными зарядами, в рукопашной очень неважен. Знает несколько особых заклинаний, которым может обучить Безымянного в обмен на уменьшение его MaxHp. Сам по себе маг средней паршивости и почти не нужен, если главный герой сам уже стал волшебником.



Nordom

Встретится в лабиринте модронов, на самом трудном его уровне сложности. Единственный персонаж в команде, умеющий стрелять из дистанционного оружия — двух арбалетов. Стрелы у него не кончаются, но они не очень мощные. Есть возможность купить ограниченное количество более крутых стрел у голема в осадной башне, найти их в лабиринте модронов или приобрести у кузнеца в Curst.

Нордом умеет распознавать скрытые от глаз порталы — как только он окажется вблизи одного из них, ты сразу услышишь «portal detected». Обязательно поговори с Нордомом об источнике энергии, затем о функциях начальника. Из диалога прикажи произвести десять суперстрел (потом можно будет заказать еще) и отдать все найденные в лабиринте предметы. Среди них окажется золотое кольцо и продвинутый артефакт — зеркало, которое создает дружественный Безымянному двойник его противника.

В зависимости от класса героя Нордому можно дать еще одну команду. Так, если герой — маг, можно приказать увеличить Интеллект героя, а в качестве дополнительно приза ты получишь заклятье пятого уровня Enoll Eva's Duplication. Эта магия на пару минут удвоит все действия героя: все атаки, магические или обычные, в течение определенного времени будут наносить урон в два раза больше обычного! Безымянный-вор или воин также может отдать свой, особый приказ, который увеличит характеристики Нордома.

Vhailor

Ожившие доспехи, находятся в Prison. К железякам прилагается огроменная секира и скверный паладиновский характер с острым желанием засудить всех и вся. В разговоре с Вайлором попутно выяснится, что посадила его в темницу предыдущая инкарнация Безымянного... Хорошо хоть, что сам рыцарь этого не помнит.

Из положительных достоинств: больно и быстро бьет; устойчив к физическому урону; имеет солидный запас хитпойнтов; практически невосприимчив к магии. Из недостатков: относительно малая защита и упомянутый суровый характер. Брать рыцаря в команду или нет — твое дело, но если возьмешь, то, скорее всего, надо отказаться от Даккона или Морте.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Mortuary

Возьми из ящика скальпель, убей трех зомби и подбери с тела ключ. Через одну комнату по ходу движения будет зал с писцом Dhall'ом, сидящим у огромной книги. Там же найди среди зомби такого, из тела которого можно достать записку с загадкой. Смотри на номер зомби и соответственно этой цифре сворачивай углы записки (1-2-0-1). В ящике неподалеку достань кастет и деньги.

В комнате с облаченной в плащ приверженкой фракции Dustmen найди зомби, из которого можно достать иголку с ниткой. Затем иди дальше, в юго-восточный зал (смотри по карте), и там из стола вытаскивай зеленую баночку с Embalming Fluid. Отнеси баноч-

ку и иголку приверженке и за выполненный квест получай + 1 к Max Hp. Затем смотри за ее руками и вспоминай полезную информацию о зомби номер 42 (теперь это скелет, и живет он на третьем этаже).

В юго-восточном зале ищи лестницу (из ящика рядом достань дешевую запертую сережку) — она ведет на другой этаж. Осмотрись на местности и пообщайся с Dustman'ами. Если герой обладает высокой Ловкостью (рук), то можешь попытаться свернуть им шею. Затем примерь одежду покойного, и тебя будут принимать за члена фракции.

Если герой — «умник», то легче просто заговорить им зубы. Вначале выбери фразу, что ты кого-то ищешь, и называй писца Dhall'a. Есть еще один вариант — просто бегать от Dustman'ов, чтобы они не смогли с тобой поговорить. Если ни один из вариантов не сработает, то тебя разоблачат и придется всех жителей Морга (Mortuary) перебить.

Со склада на севере забирай Corpse Fly Charm, монеты и лечилки (просто ударь пару раз любой запертый шкаф, он и откроется). Со склада на юге возьми ломик, он очень пригодится в будущем. Им, кстати, можно тихо-мирно развинтить всех местных скелетов — через опции в разговоре. Посмотри на зомби, что стоит у склада на юге, а затем открой ранее найденную запертую сережку. Внутри ничего не найдешь, но увеличишь ее стоимость с 40 до 160 монет.

Осталось немного... На западе открой сундук у запертых ворот — в нем ключ. За воротами увидишь лестницу вниз — спустись по ней, затем спустись еще раз. На этом этаже снова поговори с Dustman'ом-охранником. В центре зала стоят четыре гигантских скелета, сразу беги к ним. Внимательно осмотри их доспехи, изучи руны и тут же их расколдовывай. Скелеты рассыплются (по 800 экспы за каждого) и оставят четыре кирасы с рунами, которые не только дорого стоят на черном рынке (по 120 монет), но и с них маг может выучить два заклинания защиты.

На северо-востоке уровня найди призрак Дайонарры, аккуратно с ней поговори — и получишь способность три раза в день воскрешать павших в бою товарищей.

Сматываться из Морга можно двумя путями. Самый простой — пройти чуть на северо-запад от призрака, где возникнет телепорт, ведущий за пределы строения, в город. Для его активизации нужно иметь с собой Bone Charm, который ты нашел на предыдущем этаже. Однако лучше выбрать второй способ выбраться на свежий воздух. Требуется поговорить с Soego у ворот в юго-западной части, и при правильной беседе он выпустит Безымянного наружу без особых трудностей (фраза вроде «засиделся я тут, пора мне возвращаться обратно»).

Северо-восток Улья

Dabus — летающие создания с молотками. Чтобы поговорить с ними (что совершенно бессмысленно, кстати), нужен продвинутый Интеллект. За разговор получишь только экспу. На воров (Thugs) нападать не только можно, но и нужно. У каждого можно легко найти по драгоценности или немного денег.

Поговори со всеми ходящими туда-сюда обитателями Улья (Hive Dwellers). Конечно, большинство из них не скажет ничего полезного, но одна из обитательниц даст неплохой кинжал, а парень подарит недешевый свиток с Magic Missile (если ты представишься как Morric).

У ворот Морга стоит парень Pox, который способен провести героя обратно в здание. Также он посоветует поговорить с Sharegreaves'ом (это важно!). От Морга иди на юг, там увидишь гробницу Open Tomb. Внутри нее лежат золото и записка. Поспи здесь и уходи.

На юге от гробницы находится дом с очень сердитыми обитателями. Если вежливо поговоришь с женщиной, то, при достаточно высокой Харизме, получишь квест по поиску контракта Dustmen'ов.

От этого дома надо идти ровно на восток, там Gathering Dust Bar. Подойди к приверженцам фракции и узнай об их принципах. После чего убеди одного из них, Mortai Gravesend, дать тебе контракт (утверждай, что он мешает достичь Истинной смерти). Осталось отнес-

ти контракт заказчику квеста, разорвать его и получить экспу. Также получишь ценную инфу про разыскиваемого Pharod'а — где он живет и как попасть к нему в гости.

Чуть выше центра карты стоит Dustman Monument, шпиль в здании без крыши. Полукошка Sew-Tai в двух шагах от шпиля даст поручение убить трех поклонников Хаоса. Найти их можно в юго-восточной части Улья, под именем Barking Dogs. За это мокрое дельце получишь экспу и мелкую драгоценность.

Рядом со шпилем отыщи бегающую вокруг женщину Ingress, которой надо найти опытного Planewalker'а. Живет он в Smoldering Corpse Bar, дальше по ходу игры. Еще на юге от монумента стоит, весь в фиолетовом, Baen the Sender. Он попросит найти Craddock'а и передать ему устное послание.

Возвращайся в Gathering Dust Bar. Там надо поговорить с Norochj — он подскажет, как попасть внутрь Мавзолея, что находится на самом севере области. Иди туда и разберись с источником беспокойства местной нежити. Мирно поговори с призраком и обследуй проходы, получая урон от ловушек с Magic Missile. Периодически будут попадаться группы по четыре обычных скелета, которых ты легко уложишь, только дерись тупым оружием. В центре карты легко встретить гигантского скелета — на него натрави Морте.

Полазь по склепам — найдешь массу мелких, но приятных сюрпризов. В юго-западном углу Мавзолея есть проход во внутренний зал, куда тебе и нужно. Подлый некромант и масса скелетов гарантируют тебе горячую встречу. Морте попытается позлить некроманта, чтобы отвлечь его от наложения заклинаний. Также есть вариант просто подбежать к колдуну, подождать пару секунд, пока героя не окружат скелеты, и использовать на всю толпу Corpse Fly Charm. Тучи мух сильно ослабят врагов, и тебе останется только добить их. Собери подарки с тела мага и из ящика: кинжал +1, записную книжку и свитки с Силой, Cromatic Orb и Ice Knife. Потом выходи из Мавзолея, дополнительно получив экспу от призрака.

Возвращайся к Norochj — получишь неплохие деньги. Затем пообщайся с Elmoric'ом (он тут главный), который даст тебе еще несколько заданий: поговорить с Awaiting-Death, поговорить с Sere-the-Sceptic, найти воришку в одеждах фракции и разыскать Soego.

Первые три квеста выполнить очень легко. Awaiting-Death надо убедить, что в смерти нет ничего приятного (пусть Безымянный свернет себе шею), а Sere докажи, что идеи фракции ей совершенно побоку. Воришку найдешь в юго-западной части Улья, чуть позже по ходу прохождения. Что касается Soego, то его ты встретишь намного позднее — в катакомбах нежити. Но не буду забегать вперед.

Как только вопрос с Soego будет улажен, тебя примут в фракцию Dustmen. Сразу проси показать особые вещи, которые продаются только членам фракции.

Северо-запад Улья

Довольно небольшая область. Среди проходящих обитателей Улья без труда найдешь ту, что подарит тебе серебряное кольцо. Сразу у входа встретишь Porphiron'а — ему требуется вернуть ценные четки. Купец Fleece на самом деле воришка — посмотри за его техникой обчистки карманов, чтоб получить экспы. Некто Mar просит отнести некой Ku'atraa коробку с камнем, Morridor's Box.

В центре карты заходи в гостиницу Flophouse. Местный бомжара Nestor требует вернуть ему любимую вилку, а хозяин гостиницы, в свою очередь, умоляет избавить его от этого Нестора. На севере от гостиницы стоит One-Ear: чтобы вытащить из него вилку, потребуется либо его убить, либо обмануть, напугав злобным духом. Верни вилку Нестору, и он исчезнет (не забудь о вознаграждении — волшебной сережке). Хозяин гостиницы так обрадуется, что позволит спать у него в заведении бесплатно.

Ragpicker's Square

На востоке от входа стоит Marrow-Friend. Обещай ему, что дашь куснуть героя, и бери палец с кольцом. Сними кольцо — окажется, что оно проклято и дает +2 к АС. Я советую сразу надеть его на Безымянного, уж очень оно полезное.

Чуть на севере от Marrow-Friend'a легко заметить вход в обветшалое здание. Телепортировавшись внутрь, увидишь, что там нет ничего полезного (кроме мусора (junk), возьми его), и выхода наружу тоже нет! Подожди появления трех бугаев, нахами им и спокойно уложи злодеев. С тела колдуна возьми ключ для портала (эту драгоценность надо будет разбить) и свиток с Addler's Kiss, плохеньким заклятием второго уровня.

В центре области — дом ведьмы, Mebbeth. Зайди внутрь, продай драгоценности, залечи раны и возьми квест взамен на обещание сделать из Безымянного мага. Вначале потребуется сходить на рынок на юго-западе Улья и вырастить из семян ростки необычных деревьев.

В здании, что на юге от дома ведьмы, живет маг. Он жаждет получить красный рубин, достать который можно, если открыть коробку Morridor's Box и убить злобного демона. Получишь немного экспы и возможность благополучно убить мага. В здании, что на востоке от его дома, поселились умные крысы — их тоже надо убить и взять хотя бы один хвост.

В юго-западной части области бродит Nodd, который дает задание найти его сестру, Amarysse. Она стоит напротив входа в Smoldering Corpse Bar.

Yellow-Fingers — простой вор. Проследи за движениями его рук во время разговора. Еще один вор стоит у резиденции Sharegreaves'a, что в юго-восточном углу, он способен обучить тебя профессии вора. Однако делать это настоятельно не рекомендую — у тебя скоро и так появится чистый вор. Иметь двух воров в команде никому не нужно.

У Sharegreaves'a бери задание выяснить, откуда Pharod добывает трупы для фракции Dustmen. Есть смысл тут же соврать ему, что мертвяки добываются с другой Плоскости (Plane), и получить в награду деньги с экспой.

Внимание! После того как ты выполнишь необязательные квесты в Улье, примись за основное задание по нахождению Pharod'a. Как его найти? У того места, где бродил Nodd, есть проход на деревянные мостки, которые ведут к порталу. В диалоговом окне выбери «кинуть мусор» и телепортируйся ко входу в новую область, Trash Wardens. Но идти туда советую не раньше, чем осмотришь вдоль и поперек весь Улей. Чем я тебя сейчас и займу.

Alley of Dangerous Angles

Диспозиция такая: в северо-западном углу расположилась банда «хороших» Krystall (рядом с ними, в ящике, лежит charm идентификации), а в юго-восточном — «плохие» с Rotten Williams во главе. На самом севере, в центре, стоит одинокий воин Blackrose — он True Neutral. Советую либо сцепить две банды и стоять в стороне, либо приняться за уничтожение одной, оставив в живых членов другой.

Делается это так: договорись с Blackrose'ом и с Krystall убить одного и того же человека, Rotten Williams, и получи с обоих по полторы тысячи экспы. Затем пореши одинокого воина, и «хорошая» отвалит целую тысячу золотых. (Если убиваешь конкурентов «плохих», то получишь кинжал «в спину». Что касается Blackrose, то в случае правильного ответа атаковать героя он не будет, но и денег тебе не видать, как своих ушей.)

Где поспать

Северо-восток Улья — дом Angvyar после выполнения его квеста.

Северо-запад Улья — гостиница Flophouse.

Ragspicker's Square — в доме у Mebbeth.

Buried Village — в доме у Marta.

Lower Ward — у Giltspur, у нижнего выхода из рынка.

Clerk's Ward — в Civic Festhall, в спальных комнатах.

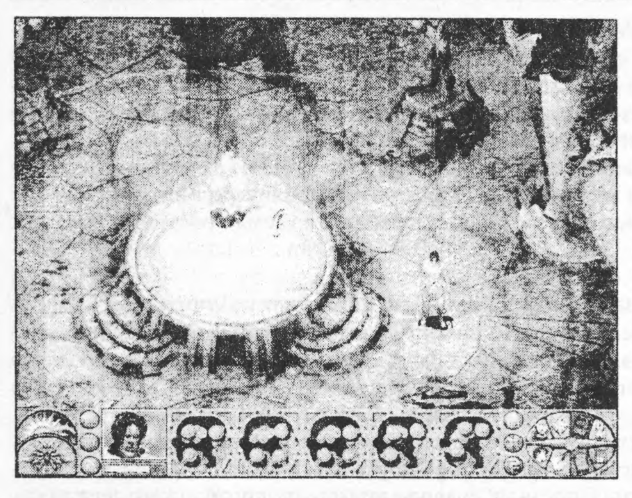
Curst — в таверне Traitor's Gate.

Underground Curst — у одинокого волшебника.

The Outlands — у Fhjull.

The Fortress of Regrets — после битвы с Ignus.

The Fortress of Regrets — после слияния с остальными инкарнациями.



В юго-восточной части области найдется вход в дом с несколькими магами. Обойди три палатки и принеси с каждой по кольцу: бронзовое, серебряное и золотое. В каждой палатке надо будет основательно пошарить мышкой по стульям и столам. Как принесешь кольца, так сразу начнется ритуал и появится зеленая тварь. Она убьет магов и утихомирится. Собери с трупов пожитки (в том числе — кольцо +1) и выходи.

Чуть на северо-восток от дома магов расположен разрушенный собор. Внутри тебя ждет служитель бога Aoskar'a, который предложит присоединиться к его религии. Соглашайся! Оставь друзей (через «Reform party»), покинь область, и окажешься в лабиринте Lady of Pain.

Представь себе, что лабиринт — это часы. Значит, примерно на часе дня обнаружишь заброшенный лагерь. Пошарь там и вытащи журнал и супермощный магический молот (он стоит 3200 золотых!). Теперь беги на 4:30 часа, телепортируйся и снова пешочком возвращайся к этому порталу на 4:30. После телепортации сделай пару шагов обратно в новый портал, и ты вырвешься из лабиринта. Присоединяй обратно напарников и продолжай путешествие.

Юго-запад Улья

Северо-западный угол — Brasken Kip, туда направляют после визита к Ku'atraa (по поводу квеста с Morridor's Box).

Тут же обширный рынок: продавцу магических вещичек сдавай все дорогие безделушки; у лотерейщика Gaoha легко выиграть сотню золотых. Там же встретишь оружейника... Передай Craddock'у весточку от Baen the Sender и бери квест по поиску некоего рабочего (он у входа в Smoldering Corpse Bar). Один из торговцев будет нужен для квеста Mebbeth — покажи ему семена от ведьмы в обмен на совет искать садовника Улья.

На рынке можно встретить еще несколько любопытных людей. Giscorl — этот псих нужен для второго квеста от Mebbeth. Также запомни Kossah-Jai и торговку посудой, они важны для третьего (и последнего) поручения ведьмы.

В юго-западной части области живет Crier of Es-Annon. Его легко уговорить не переживать о погибшем городе (750 экспы), однако ты можешь согласиться найти для города надгробный камень. Если вернуться к Dustman Monument и поговорить с Death of Names, то имя Es-Annon будет написано на монументе умерших имен. Дело сделано — вернись к заказчику за наградой.

На юге от рынка есть Office of Vermin Control. Внутри можно поспать (из диалога) и попросить человечка подарить тебе его деньги. С восточной стороны здания стоит вор, переодевшийся в Dustman'a. Как разберешься с ним, не забудь доложить об этом главе фракции в Gathering Dust Bar. Недалеко торчит старуха Meir'am — она нужна для третьего квеста от Mebbeth.

В северо-восточном углу увидишь рассказчика Reekwind. По-доброму поговори с ним — получишь не только массу ценной инфы, но и магическую монетку. Также парень попросит избавить его от проклятия — это новый квест.

Юго-восток Улья

Получи от одного из безымянных жителей области сотню золотых и приступай к выполнению квестов. В северо-западном углу расположен домик Ku'atraa. К ней можно отнести ящик Morridor's Box от Brasken (затем придется бежать к магичке, дом которой находится на самом северо-востоке Улья). Героя с сей злополучной коробкой направят к жрецу бога Aoskar'a, который готов совершенно бесплатно ее у тебя отнять. Добрый совет: не напрягайся с беготней, а открой коробочку сам...

В центре района находится уже не раз упоминавшийся Smoldering Corpse Bar. С западной его стороны стоят три бандита, которых можно: а) убить и отнять четки для Porphiron; б) напугать целой оравой фанатиков; в) просто купить у них четки за чисто символическую плату. Как только вояка (как помнишь, он живет на северо-западе Улья) получит свою драгоценность, он будет рад потренировать Безымянного в обращении с оружием. Герою — «будущему магу» советую прокачать до двух звездочек кинжалы (а больше и не получится), это ему очень понадобится.

Перед входом в бар околачивается Jhelai, тот самый рабочий, которого ищет Craddock. Пахать на босса он, естественно, откажется, поэтому придется вернуться к заказчику с пустыми руками. Поработай на Крэддока взамен отсутствующего, если есть желание увеличить золотой запас героя. Размер вознаграждения за тяжкий труд зависит от величины Харизмы.

Напротив входа в синей кофточке стоит Amarysse — сестра Nodd'a из Ragpicker's Square. Передай ей от братика приветы и согласись отнести тому сотню золотых. А дальше поступай по обстановке. Если совесть позволяет, то деньги можно зажать — ничего, кроме экспы, за выполнение квеста не получишь.

На севере от бара живет садовник Mourns-for-Trees — он нужен для первого квеста от Mebbeth. И не только для квеста: советую получить от него дополнительную экспу за помощь в выращивании деревьев. Неподалеку от садовника ловит путников в западню Damsel-in-Distress. Выведи ее с помощью логики на чистую воду или приготовься драться с толпой поклонников Хаоса. Но в любом случае при первом посещении области не забудь убить трех таких ребят — это нужно для квеста от полукошки Sew-Tai.

У восточной стены бара найди Barking Wilder. Если спросишь его про журнал, то получишь очень-очень достоверные сведения. Он же способен принять героя во фракцию любителей Хаоса, но только если элайнмент Безымянного как раз и есть хаотический (что не факт!). Внимание! Никаких преимуществ эта фракция (в отличие от четырех остальных — Dustmen, Sensates, Godsmen, Anarchists) не дает.

И еще. На востоке от бара, в здании Fell's Tattoo, можно и нужно периодически покупать разные татуировки. Настоятельно рекомендую туда захаживать. С выполнением новых квестов ассортимент татуировок будет все расширяться и расширяться. Неплохо, кстати, взять в первую очередь рисунок, увеличивающий Интеллект, Мудрость или Харизму (в зависимости от того, чего маловато). Следом желательно купить татуировки Конституции и Силы.

Итак, давно пора зайти в сам Smoldering Corpse Bar.

Два новых недруга лучше одного старого

Дракончики-Abishai. Встретятся уже в Улье, ведут себя мирно, пока Безымянный их не спровоцирует. За убийство каждого экземпляра дается 7000 экспы, впрочем, поранить этих тварей можно только магическим (от +1 и выше) оружием или колдовством. Правильной тактикой может стать применение способности Морте выводить противника из себя.

Cranium Rats. Эти крысы, как кажется на первый взгляд, не представляют серьезной угрозы для главного героя и его соратников. Однако стоит сразу нескольким крысам собраться в одном месте, как вся их стая начнет активно швыряться боевыми заклятиями. Применяй Swarm Curse или старайся как можно быстрее перебить бОльшую часть крыс в открытом бою.

Сразу слева от двери найди полупризрачного путешественника по Плоскостям (Planewalker). В разговоре выпроси у него Negation Ring (классная защита от теней). Не забудь попросить решить проблему Ingress. Вернись к ней, на северо-восток Улья, и сообщи о помощи. Затем снова беги к путешественнику, и получишь экспу и боевые зубы для Морте.

Поговори с барменом и за три сотни купи обратно свой глаз. За это дается не только экспа, но и увеличение свободных очков в proficiency на один. Бармен также попросит уладить долг одной из постоялиц. Ее ты найдешь у дальней стены, в одежде фракции Dustmen. Дай ей сотню золотых — она расплатится с барменом и даст тебе еще экспы.

Поболтай с «О», за общение с которым полагается +1 к показателю Мудрости Безымянного. Затем остается лишь потрепаться с Дакконом, который обязательно присоединится к отряду (почему он так сильно этого хочет, ты узнаешь очень-очень не скоро). Теперь вас стало трое — с такими молодцами уже можно перебираться из Ragpicker's Square в Trash Warrens.

Trash Warrens

Тут сразу пристанет непонятного вида бродяга и начнет угрожать. Если хочешь по-хорошему, то скажи в конце беседы: «Collecting dead bodies... a good way to meet the Lady». В этом случае ты спокойно обследуешь область без всяких драк. Однако я советую все равно напасть на бродяг и всех их перебить — найдешь массу вещей, которые можно загнать купцу.

Выход из области расположен в дальней юго-восточной части, за бандой с местным предводителем. Его можно надурить и пройти мимо, даже если ты перебил всех остальных бандитов в округе. Однако делать этого не советую: с тела вожака можно взять свиток с Chromatic Orb и топор +1.

Перед тем как покинуть карту, обследуй местность на востоке области — там найдется портал, который откроется для героев с хвостом умной крысы. Перебей толпу грызунов и возьми из ящика три сотни монет, магическую дубинку для вора и магическую же рамку с мощным заклятием Pain Reflection.

Buried Village

На северо-западе области находится Quint's Shop. Соври, что Pharod позволил тебе делать покупки, и продай всю бижутерию. Также этот торговец даст квест найти ему особое ожерелье против яда.

В центре карты стоит Ku'u Yin — он потерял свое имя (номер) и просит отобрать его у Radine, которую ты найдешь немного южней. Договорись с ней о возврате номера — для этого придется несколько раз побегать от Ku'u Yin к Radine и обратно. В награду выдадут не только экспу, но и сам номер, который защищает от хаотически настроенных существ.

У дома Марты найдется ожерелье для Quint'a. Встань на улице прямо перед входом. Наведи курсор мышки на двери и проведи им чуть на север и восток (примерно 1/10 экрана). За стеной скрыт клад — искомое ожерелье. За него торговец подарит массу экспы.

Внутри дома следует поспать и попросить Марту покопаться во внутренностях Безымянного. Из них достанешь +1 кольцо. У старухи, кстати, можно купить ядовитые зубы для Морте ИЛИ (Внимание! Или зубы, или перчатки!) обмануть ее и сказать, что ты пришел от Pharod за вещами, получив проклятые костяные перчатки +1 (урон 3-8 плюс 1-2). Советую выбрать первый вариант поведения — только в этом случае ты сможешь покупать charm'ы от сей торговки.

В южной части области по улице бродит Uhir, которому нужен счастливый кинжал. Соглашайся помочь бедняге. Затем загляни в Pharod's Court, к столь долго разыскиваемому боссу охотников за телами. Придется согласиться на его условия и отправиться на поиски бронзовой сферы. Выходи из области через ворота на юге, предварительно поговорив с охраной.

Weeping Stone Catacombs, Warrens of Thought

В восточной части карты обнаружится Crypt of Embraced, в котором живет Gris, но он тебе уже неинтересен, в отличие от трех нежитей, появляющихся в момент открывания саркофага. Как-никак, +1 кинжал и деньги тебе еще пригодятся.

Чуть ниже, в Shattered Crypt, найдется стая летучих тварей, охраняющих полтысячи золотых, что лежат в ящике. Обязательно покопайся в костях — там лежат очень мощные магические боевые перчатки Punch Daggers of Moorin. Сразу отдай их Annah, когда она присоединится к отряду.

В юго-восточном углу области есть проход в царство разумных крыс и крысолюдей. Последние убиваются только магическим (+1 и выше) оружием, имей это в виду. Warrens of Thought — запомни это место и возвращайся сюда, как обследуешь остальные склепы и могильники. В Tomb of Dismembered, за коварными ловушками, существует спуск в подвал. Там с тела надо взять оторванную руку — она пригодится в татуировочном магазине Fell.

По пути в Mosaic Crypt, на северо-западе, встретится каменная говорящая голова. Ей требуется принести флягу с нескончаемым запасом воды. Иди дальше в упомянутый Mosaic Crypt и внутри него сбей ударом крышку саркофага — там деньги и +1 молот.

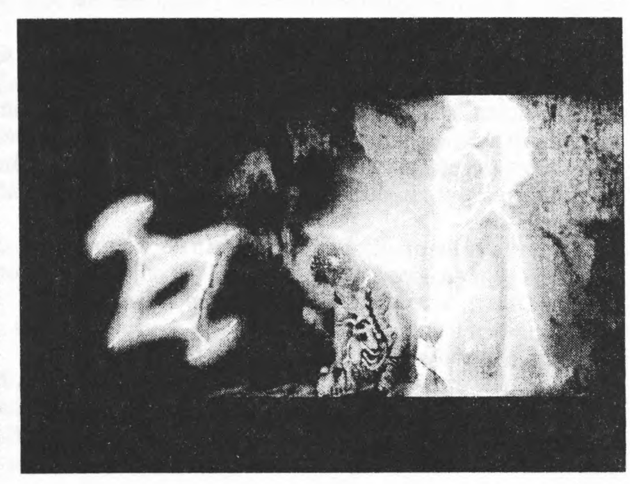
На юго-западе катакомб есть вход в обитель нежити, к Dead Nations. Тебе пока туда не надо, лучше сходить в Warrens of Thought. Внутри более-менее вежливо говори с крысочеловеком, встречающим приключенцев на входе. Он переносит партию в новое место на карте. Посмотри в разных ящиках магическую палицу, деньги и 3 Corpse Fly Charm. После чего подойди Безымянным к двери и убеди стражника открыть дверь (ее легко и взломать, но тогда пропустишь экспу!). Дальше действуешь по накатанной схеме: обшариваешь уровень и добиваешь всех тварей. Осторожней только со стаями умных крыс — их лучше бить издалека Swarm Curse и стараться не попадать под атакующую магию. Есть также вариант посылать на стаю одного Морте, но это не всегда срабатывает.

На востоке подземелья расположена лестница в зал, к главной крысе. Договорись с ней о выполнении квеста: надо узнать все о предводителе нежити по кличке Silent King. Уходи из Warrens of Thought и через Weeping Stone Catacombs иди в Dead Nations.

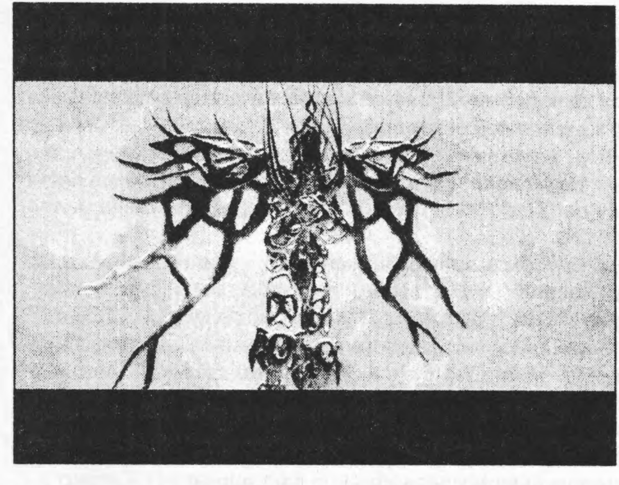
Dead Nations

Заходи внутрь и соглашайся на просьбу нежити пополнить их ряды. Дальше поговори с Soego и после сна покинь его комнату. Сразу за дверьми в ящике лежат полтысячи золотых.

Осмотри залы мертвецов. В центре стоит безымянная нежить, дай ей имя — и получишь экспу. Также рядом обретается скелет-торговец: у него можно запастись ценными charm'ами.



Исследуя район, обнаружишь трех персонажей: Acaste, Stale Mary и скелета-жреца Hargrimm. Stale Mary обучит героя способности общения с мертвыми и (при высокой Харизме) пропустит к Silent King. Однако если на душку-обаяшку герой не тянет, надо обратиться к скелету-жрецу. Тот даст квест уничтожить полдюжины крыс в восточном крыле облас-



ти (не забудь собрать все хвосты), а затем попросит разоблачить Soego.

Я просто разозлил Соэго насмешками Морте, а следом выманил его из комнаты, чтобы порыться в саркофаге (есть вариант найти особую сомневающуюся нежить и сообщить о ней Соэго, чтобы он пошел ее посмотреть). Прочитав дневник Соэго-шпиона, настучи о нем скелету-жрецу. После сего доброго поступка Hargrimm будет готов разрешить тебе покинуть царство мертвых.

Какой вариант поведения выбрать? Я лично советую выполнить квесты жреца, а потом попросить портал у Stale Mary. Только так ты в полной мере узнаешь тайну Silent King. Иди на юг области, к воротам, ведущим к Weeping Stones Catacombs. Рядом с ними обретается ghoul, обладатель ножа Uhir'a. Дай нежити 6 хвостов умных крыс, и получишь обратно нужный для выполнения квеста предмет.

На востоке от ворот, ведущих к уже обследованным катакомбам, расположена еще одна дверь — в область Drowned Nations. Правда, перед тем как отправиться туда, имеет смысл посетить главную крысу в Warrens of Thought и наврать, что король скелетов попрежнему могуч. Так ты получишь экспу и избежишь драки.

Drowned Nations, Tomb

Местечко любопытное: в местных ящиках легко найти массу волшебных вещиц. В северо-западной части обнаружится +1 молот, следом, на востоке, расположен зал с телом и кучей вылетающих изо всех щелей летучих тварей. Чуть выше трупа лежит фляга с бесконечной водой. Неподалеку, на севере, найдешь еще одно тело с лампой заклятия Cloudkill. В юго-западной части катакомб стоит гроб с именем безымянной нежити. Рядом есть +1 кастет.

Осталось снять с трупа в юго-восточном углу бронзовую сферу и зайти в расположившийся рядом Sealed Passageway. Перед входом туда разгрузи вещмешок главного героя...

Войдя внутрь Гробницы (Tomb), ступай в ее центр, чтобы по пути Безымянного насильно телепортировали в новое место. Забери из саркофага ключ и встань в центр круга... Вспышка, смерть... Спокойно! Как и задумано, герой оживет у выхода из гробницы. Снова иди в центр, и попадешь в новую область, где снова возьмешь ключ и умрешь. Повтори процедуру еще раз, и с тремя ключами, наконец, попадешь к центральному саркофагу. Открыть его просто так не удастся — надо читать все надписи на стенах (и в диалоге нажать их).

Достань четвертый ключ и пройди в коридор на юге. Здесь лежит артефакт — капелька крови — и еще масса сюрпризов. Иди обратно в телепорт, и сразу окажешься снаружи гробницы, в катакомбах. Осталась самая малость: присоединить членов команды и выбираться в подземную деревню. По пути надо еще поговорить с каменной головой и полить ее из фляги с бесконечной водой.

В деревне отдай ножик Uhir'у и сразу иди к Pharod'у. Вначале задай некоторые вопросы по теме — откуда он берет тела, а уж затем ему нужно передать бронзовую сферу и требовать вещи, собранные им с тела Безымянного. После этого поговори с полукошкой Annah, но пока не соглашайся отправиться вместе с ней к месту гибели Безымянно-

го. Убей Фарода и достань волшебную клюку и бронзовую сферу. С клюкой иди на восток комнаты и вступай в портал.

Ты в заброшенной библиотеке, здесь надо подойти к каждой полке и медленно (именно медленно и тщательно) обшарить ее курсором. Мне удалось найти такие вещи, как лечащий charm, два свитка с первоуровневыми заклинаниями, золото, куклу, стеклянный глаз, свиток с Swarm Curse и серьгу с мощнейшей прибавкой к AC (+2 к обычному и еще +2 к AC против колющего оружия). Последняя штучка лежит в книжном шкафу, что на самом нижнем ярусе.

Телепортируйся обратно и выходи из катакомб к наземной части Улья. В Ragpicker's Square расскажи Sharegreaves'у о тайне Фарода. Затем вернись в Dust Gathering Bar и там тоже настучи на Фарода ради неплохой прибавки к экспе.

Tenement of Thugs

В юго-восточной части Улья, на севере от Smoldering Corpse Bar, находится нарисованная дверь в убежище бандитов. Без Annah ты туда не попадешь, но с ней — без проблем. Внутри сразу направляйся на юго-восток, там есть лестница на второй этаж. Бери кинжал +1 и поднимайся еще на этаж выше. За дверью уже ждет банда фанатиков во главе с хаотическим магом. С тела последнего возьми ключик и спускайся обратно на первый этаж.

Теперь иди в северо-западную область, там за дверями засела дюжина разбойников. Если нет желания с ними сражаться, то просто пробеги спрятавшимся в тени вором к выходу. Однако я советую убить их всех: достаточно кинуть пару раз Swarm Curse, чтобы уладить с бандой все возникшие разногласия.

Воришка в комнате на западе от очищенного от бандитов зала подарит зеленую каплю с Addler's Kiss — бери с благодарностью.

Alley of Lingering Sighs

В этой области почти ничего интересного не обнаружится, поэтому смело шагай в юго-восточный угол, открывай ворота и переходи на следующий экран. Покажут мультик, и каменная голова уговорит героя решить проблему с дабусом.

Возвращайся на основную карту и отыщи в юго-западной ее части старый дом. Внутри лежит тело покойного дабуса — посмотри на него и выясни причину смерти. Бери молоток и выходи.

Второй, пока живой, дабус обретается у западной стены дома. Ему надо сообщить сведения о погибшем товарище и... спокойно вернуться к голове. Снова задание от нее — на этот раз произвести в парочке мест косметический ремонт. Ты снова на основной карте: притормози движение и почти прямо напротив ворот отыщи место среди обломков, над которым появляется знак вопроса. В диалоговом окне выбирай работу с ломиком и иди к месту, где работал второй дабус. Опять из диалога произведи изменения и возвращайся к голове. Посмотри мультик, после чего попадешь в...

Город Городов

Путь Безымянного начинается в центре вселенной Planescape — Sigil. Этот город расположен на вершине бесконечно высокого пика, что возносится с центра огромной Плоскости Outlands. Sigil знаменит бесчисленным количеством различных порталов, то есть дверей в иные измерения и реальности. Если путешественник сумеет узнать пароль к такому магическому проходу, то он попадет в любую точку мироздания.

Городом управляет таинственная Lady of Pain, в свое время победившая бога порталов Aoskar'a. О ней известно очень мало, но ходят слухи, что раньше она принадлежала к числу могущественнейших повелителей демонов Tanar'ri. Точно известно, что эта дама с капюшоном из стальных шипов равна по силе даже богам: ведь именно она удерживает их от захвата такого лакомого кусочка мироздания, как Sigil.

Lower Ward

Прямо сразу мерзкие крысолюди хватают Морте и утаскивают его в большом мешке. Сейчас ты ничем помочь ему не сможешь, так что займись вызволением черепа чуть позже.

Неподалеку от места, где ты стартовал в этой области, стоит воин, обучающий Безымянного профессии бойца.

Дамочка Xanthia расскажет о намечающемся чуть к югу от нее сражении трех великанов с грозным демоном. Тут есть подвох — демона нельзя ранить немагическим оружием. Сообщи великанам эту информацию ради денег и экспы, а затем уведомь о сем благородном поступке саму Xanthia. (Можно, конечно, ребят подставить и промолчать об опасности, но это уже подло.)

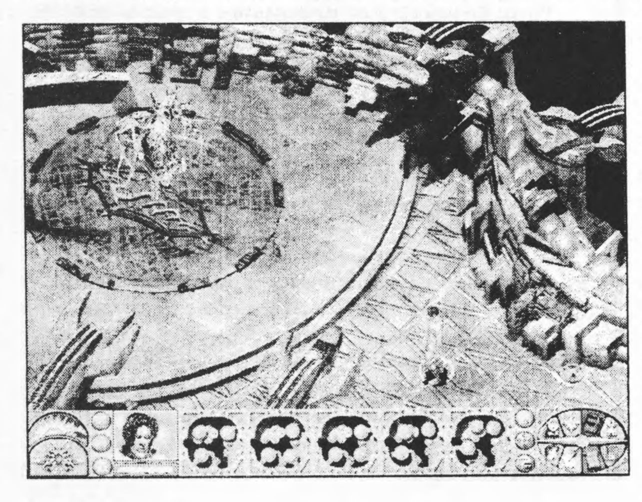
Иди дальше на восток. Бродяжка в плаще просит обеспечить ей быструю смерть — обеспечь. Дальше на восток стоят готовые к продаже рабы, отыщи среди них Trist и договорись помочь ей оправдать себя. Затем надо найти барона Pikit'a — он стоит с западной стороны рынка. Рынок находится ровно в центре карты. От барона ничего, кроме экспы, получить не удастся; значит, требуется искать его друга, Lenny. Он стоит у южной стены Осадной башни (Siege Tower), что находится у восточной кромки карты. Если нормально поговоришь с Lenny, получишь от него пароль для пакета на складе (Warehouse).

Склад находится в северо-восточном углу области, тебе туда. Внутри сообщи существу пароль — и две записки у тебя. Также заяви свое право на мешочек с золотом: в нем лежат 1123 монеты, если мне не изменяет память.

С запиской со склада иди к рабам и говори с их продавцом. Покажи бумаги и пообщайся с Trist. Масса денег и экспа — что может быть лучше!

Вернись к месту встречи с Xanthia, и прямо на востоке от нее встретишь мага Sebastion. Вначале задай все возможные вопросы и лишь затем бери квест. Кстати, рассказ мага про восстание против Lady of Pain действительно очень важен для сюжета игры, внимание! На востоке от Осадной башни найди зеленого демона и быстро убей. В награду колдун увеличит Харизму Безымянного на 2 очка, что есть очень хорошо.

Теперь иди на рынок и займись покупками. Очень советую прикупить для вора змеиное кольцо и паучий браслет. Обязательно посмотри ассортимент заклятий, оружия и прочих полезностей. Рядом найди Lazlo — из разговора с ним легко узнать про вход в Осадную башню. Внутри рынка поговори ради экспы с Karina, а затем пообщайся с охранником у северной двери. Посмотри, куда он уставился, и расскажи ему про одиночество девушки, чтобы решить еще один квест. Этому же охраннику настучи на барона Pikit'a и покажи компромат от Lenny.



Снаружи, у южного выхода из рынка, стоит продавец Giltspur. Купи у него ломтик отравленного сыра. Также возьми квест по доставке заказа в Press Shop, что в северо-восточной части области. Вернись с выполненным заданием, и Giltspur даст поручение попасть в Литейную (Foundry) и передать важную бумагу. Литейная расположена за железными воротами, недалеко от мага Sebastion'a.

Покажи бумаги охраннику, и ворота откроются. Как толь-

ко Keldar получит сообщение, Giltspur попросит отнести еще одну записку бармену в Smoldering Corpse Bar.

В юго-западном углу района находится Pawn Shop — там нет ничего интересного, кроме мощнейших перчаток, которые, правда, навсегда разбиваются при первом же ударе.

На юге области стоит полуразрушенный дом (Wrecked House) — спустись в его подвал, чтобы попасть в гости к королю черепов, Lothar'у. Сразу скажи, что уже бывал в таинственной гробнице, и принимай задание найти особенный череп. Подними кровать в центре комнаты и спустись вниз. На юге будут стоять крысолюди во главе с Mantuok'ом. Этого товарища надо угостить отравленным сыром — так получишь больше экспы, чем за простое его убийство. Добей остальных тварей и возьми с тела главаря книгу и череп.

Отнеси череп Лотару и получай обратно Морте. Поговори с Лотаром о Ravel и о смертности Безымянного, а затем пообщайся со стоящими на полках черепами. Осталось прочитать книгу Мантуока: за капельку крови она подарит заклинание Blindness, а затем посоветует продать в рабство одного из напарников.

В юго-восточном углу Lower Ward стоит здание гробовщика (Coffin Maker). Зайди внутрь и поговори с Dimtree — этот зомби будет умолять уничтожить его с помощью магии Sebastion'a. Иди к последнему, уговори показать заклинание уничтожения нежити и выполни квест, использовав в разговоре с Dimtree показанное ранее колдовство.

Clerk's Ward

В юго-западном углу и на севере области существуют два входа в подземелья Undersigil. Ничего особенно ценного там нет, но есть классные противники — гигантские черви, за каждого из них выдают по восемь тысяч экспы.

В северо-западной части расположен магазин портного (The Tailor). Обрати внимание, что перед входом стоит мужичок Malmoner, которому очень надо купить маскарадный костюм. Заходи внутрь и в разговоре жди, пока освободится хозяин магазина. Купи костюм и неси его заказчику. Тут же убеди этого субъекта купить еще один костюм. Повтори процедуру, получай экспу. В швейном магазине также можно приобрести очень неплохую магическую одежду для Annah и Fall-from-Grace.

На юге от портного есть маленькое кафе, где обитают пьяный маг, красавица Nemelle и Able Ponder-Thought. Первая личность даст квест — помочь избавить его от любви к алкоголю, а девушка попросит найти ее знакомую Aelwyn. Nemelle также скажет волшебное слово для фляги с бесконечной водой. Теперь в любой момент вернись в Smoldering Corpse Bar и освободи из огненного заточения пламенного мага Игнуса. Что касается третьего завсегдатая кафе, то он даст массу ценной информации по многим темам, в частности — по таинственной Lady of Pain.

В центре карты расположен Brothel, массивное круглое здание. У восточной его стены отдыхает мастер-вор, которого надо убедить вернуться к обучению своих учеников.

У западного края карты стоит второе кафе, у которого как раз найдешь Aelwyn. Вернись к Nemelle и сообщи сведения о ее знакомой (+3 MaxHP), потом снова беги к Aelwyn. Узнаешь важные подробности о предыдущих инкарнациях Безымянного и о том, что он был членом фракции Sensates. Чуть на севере от второго кафе у своей хижины тебя ждет гадалка: при прочтении подаренного ею свитка герой будет мгновенно убит.

Самое важное строение на карте — это Curiosity Shop в юго-восточном углу. У темно-синей хозяйки этого магазина надо купить практически все ее экзотические предметы — многие из них важны для целой кучи квестов. Также советую прикупить Морте огненные зубы и свиток с Cloudkill для мага.

В разговоре с хозяйкой также есть вариант продажи одного из членов отряда. Получишь хорошие деньги, но расстанешься с союзником навсегда. За продажу в рабство книга Зла даст заклинание Addler's Kiss и тут же предложит убить любого из оставшихся соратников. Если ты смог выполнить второе ее поручение, то не волнуйся — потом все

равно можно и нужно мертвого человечка оживить. Ого! Power Word Kill, заклятье девятого уровня — явно неплохой свиток для твоего мага. Но вряд ли он способен заменить потерянного для отряда компаньона.

Поиграй с куклой модрона. Иди в Brothel и там поговори с тремя модронами в центре дома. Оказывается, кукла может перенести своего обладателя в какую-то секретную область. Работать с куклой надо в определенной последовательности, примерно так: 5), 3), 3), 2)... Соответственно, вначале левое колено, затем левое крыло, правое крыло, правая рука... Идет телепортация в подземелье, а точнее, в лабиринт модронов.

В каждой из комнат тебя ждут от одного до трех противников, которые охраняют выходы в другие залы. Убив противников, ты, наконец, попадаешь в зал с несколькими модронами. Тот, что в центре, работает у них инженером, его надо уговорить сделать Безымянного главным Директором. Поменяй уровень сложности подземелья с легкого на тяжелый и выходи на охоту. Враги оказываются весьма приличными бойцами, поэтому тактика лобовой атаки будет пробуксовывать. Зли противника оскорблениями Морте и быстро отводи череп за спины членов партии. Впавший в ярость противник будет вынужден стоять на месте, пытаясь достать обидчика, пока его шинкуют твои бойцы.

Вырезай комнату за комнатой, пока не найдешь зеленоватое убежище одинокого модрона Нордома. Обязательно бери его в отряд — он твой единственный лучник (вернее, арбалетчик) и очень хорош в бою. Продолжая изучать лабиринт, более-менее скоро попадешь в гости к злому волшебнику с его шестью охранниками. Есть маленькая хитрость: если быстро наслать на колдуна рой пчел Swarm Curse, то можно на время не опасаться его магии. Получай десять тысяч экспы, моральное удовлетворение, линзы телепортации, жезл вызова модронов и свиток с Mechanus Cannon восьмого уровня.

Если есть желание, то реально уже с помощью линз выбраться из лабиринта, но никто не мешает еще поубивать автоматы. У некоторых из них найдутся деньги, стрелы и различные линзы. Мне удалось даже найти Optix, проклятый артефакт, увеличивающий: 1) удачу Нордома, 2) урон от стрел, 3) шанс нанести критический удар, а кроме того, дающий несколько заклинаний Knock.

Выбирайся с помощью линз из лабиринта в Clerk's Ward. В центре карты стоят два любопытных объекта: Advocate и Museum. Зайди в музей — глядя на картину на северной стене, Безымянный кое-что вспоминает. Затем из горящего алтаря на западе надо достать кружкой (Frost Ale Mug) льдинки — это нужно для последующего квеста. Узнай у Yvana, смотрительницы музея, об этих ледышках. Ну и, наконец, используй Gorgon Salve на каменной статуе колдуна. Умереть-то герой умрет, но зато Морте выучит новые ругательства.

У адвоката реально получить два наследства (legacy): одно он даст на имя предыдущей инкарнации Безымянного, а другая исходит от покойной Дайонарры. После того как получишь оба наследства, возьми задание: договориться со Splinter из Civic Hall, чтобы допустить адвоката в частный сенсориум.

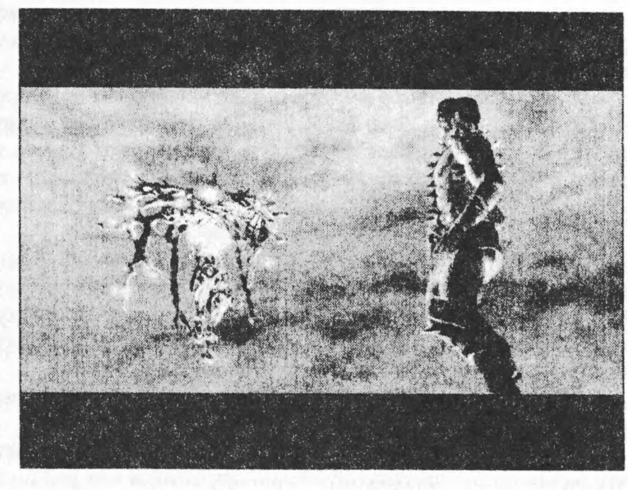
Apothecary — с ней связано два квеста. Первый заключается в том, чтобы с помощью зелья Potion of Horrific Separation помочь хозяину лавки. Второй — взять зелье Potion of Skin and Blood, первый компонент для машины снов.

Finam Linguist — его дом стоит на юге области, но тебе пока туда не нужно. А вот босса бандитов, живущего в двух шагах отсюда, надо уничтожить, а в качестве трофея взять железную коробку.

Civic Festhall

Теперь приступай к осмотру Civic Festhall, что на северо-востоке района Clerk's Ward.

Сначала побеседуй со стоящим у входа Splinter и уговори сделать тебя членом фракции Sensates. Вариантов поведения тут масса: даже наврать можно, если нет желания действительно присоединяться к фракции... Осмотрись потщательнее. Из богатой леди Jolmi около входа реально вытрясти массу золотых, если согласиться показательно убить себя.



Человеку без головы Mertwyn'у верни железную коробку с головой (только вначале надо с ней поговорить!). Хаотический маг Jumble наложит проклятье при попытке попросить его снять заклинание с Reekwind'а. Придется выйти из Civic Festhall и найти стоящего неподалеку мага Salabesh the Onyx. Последний способен научить ответному проклятью: для этого нужно лишь проявить сомнение в его познаниях в колдовстве. Иди обратно к Jumble, и после некоторого общения спасешь Reekwind'а и себя от вредной магии.

Мужик в яркой одежде, Montague, требуется для квеста от Juliette из Brothel (см. ниже).

Qui-Sai, гитзерай-воин, увеличивает АС Безымянного на единичку и тренирует воинов. Правда, чтобы получить все это, требуется убедить его в значимости боевого искусства. Для чего нужно уже договориться с мастером-вором, что стоял у стены Brothel.

Merriman, коротышка — ему нужна кружка со льдом из музея. Как только он ее получит, квест для Dolora будет выполнен.

Послушай все три лекции... У рассказчика про Blood War реально получить дополнительное воспоминание и шантажом выманить несколько лечилок (для этого надо предварительно поговорить с хозяйкой Curiosity Shop). Теперь заходи в дверь на востоке — и окажешься в спальных комнатах. Поговори с заведующей и зайди в свою комнату на востоке. В ящиках лежат свитки, всякая мелочь и таинственная коробка Dodecahedron. Безымянный должен постараться ее открыть, и если он достаточно умен, то сделает это, избежав всех ловушек. Однако смысл текста не совсем понятен, надо нести его к Finam Linguist (но это чуть позже). В спальнях также найди Unfulfilled Desire — общение с ней нужно для выполнения квеста с пьяным магом в кафе, рядом с Nemelle.

Осталось вернуться к Splinter и попросить провести Безымянного в личный сенсорий (Sensorium). Там смотри в три кристалла, после чего говори с Quell. Если у героя есть с собой шоколад из Curiosity Shop, то общайся с ней как можно дольше и разузнай побольше про Ravel. Советую также прикупить необходимые свитки с магией.

Попроси Splinter'а помочь проникнуть в общественный сенсорий, где надо попытаться поговорить с магичкой Lady ThornCombe и посмотреть во все кристаллы. Последнее не обязательно, но даст немного экспы.

Brothel of Intellectual Lusts

Хозяйка заведения Fall-from-Grace согласна присоединиться к отряду, если ты поговоришь со всеми десятью местными девушками. Начинай обход против часовой стрелки:

Долог путь к совершенству

Достигнув в своем классе 7-го уровня, герой получит полезный бонус, в зависимости от выбранной профессии.

Вор: +1 к Ловкости.

Маг: +1 к Интеллекту.

Воин: +1 к Силе.

Затем, если герой не поменял с момента получения первого бонуса класс, то на 12-м уровне он дополнительно имеет супербонус.

Вор: +2 к Ловкости, +1 к Удаче.

Маг: +2 к Интеллекту, +1 к Мудрости, +5 к Эрудиции.

Воин: +1 к Силе, +1 к Конституции, +3 Max HP.

1) Yves любит рассказывать различные истории, которые я настоятельно рекомендую послушать. Также попроси поделиться байками коллег по отряду (внимание к рассказу Морте!).

2) Kimasxi немного поругается, но затем разговорится.

3) Kessai-Serris, дочь Ravel. Именно от нее надо получить каплю крови, чтобы продвинуться дальше по сюжету. Добиться последнего можно через серию описанных ниже действий... а можно просто убить ее, имея в инвентаре носовой платок. В этом случае ожидай больших проблем с полицией и изменения элайнмента.

4) Nenny-Nine-Eyes. Ничего интересного.

5) Juliette просит решить задачку с ее другом Montague. Можно предложить ей распечатать фальшивые любовные письма (в Penn's Print Shop) и показать их другу, но легче просто при разговоре с Montague представиться его соперником.

6) Vivian ищет частичку своего запаха, который обнаружится чуть позднее у живого шкафа. В награду Безымянному увеличат Харизму.

7) Dolora — она в центре зала, неподалеку от модронов. Для нее надо найти в Civic Festhall некого Merriman'a и выполнить его задание.

8) Marissa потеряла свою вуаль — ты найдешь ее у живого шкафа. Самое смешное, что запах вышеупомянутой Vivian сохранился как раз на этой самой вуали.

9) Ecco — с ней реально поговорить после того, как выполнишь квест Dolora и узнаешь у нее о причинах молчания Ecco. Нужно иметь с собой Fiend's Tongue и Deva's Tears — все это ты должен купить в Curiosity Shop.

10) Живой шкаф. Обычный маг, превратившийся в мебель. В его комнате отыщи и забери носовой платок.

А дальше начинается заморочка, причем очень даже немаленькая. Привожу порядок действий, чтоб ты не запутался. Начну с самого начала, чтобы ничего не пропустить:

1) Поговори с Лотаром о Равел.

2) Поговори с Quell о Равел.

3) Пообщайся с кристаллами в частном сенсории и забери от адвоката наследство Дайонарры.

4) Поговори со всеми девушками в Brothel и выполни квест Dolora и Juliette (общаясь с Merriman и Montague в Civic Festhall, соответственно)...

5) Бегая от девушки к девушке, выясни, наконец, что вуаль украл незнакомый мужик. Иди к живому шкафу и достань из него вуаль. Вначале покажи ее Vivian, а затем отдай Marissa.

6) От Dolora узнай о молчании Ecco, дай Ecco Demon's Tongue и Deva's Tears (вернув ей тем самым дар речи) и спроси про Равел.

7) Поговори с Kessai-Serris о Равел: она отрицает, что является дочкой ведьмы. Пообщайся с Dolora, затем поговори с Juliette. Последняя направит тебя к Kimasxi.

8) Kimasxi поведает о тайне родства Kessai-Serris с Равел. Теперь смело можешь идти обратно к Kessai-Serris и упросить ее уколоть пальчик и оставить на носовом платке каплю крови.

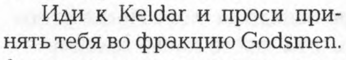
Уф-ф (никто легкой жизни и не обещал!)... Уходи из этой области в Lower Ward. Там на севере отыщи вход в Большую Литейную (Great Foundry) и заходи внутрь.

Great Foundry

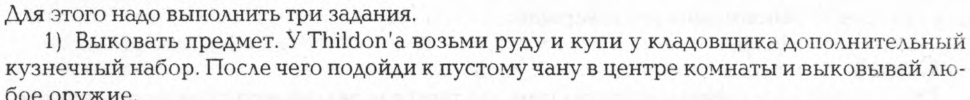
В первой области отыщи двух людей, Alissa Tield и Thildon. Их надо запомнить в лицо. Тут же у местного кладовщика по квитанции получай портал. Укради у кладовщика еще одну квитанцию, чтобы получить +2 разумную булаву Justifier. (Если торопишься быстрее продвинуться по игре, то сразу используй портал — окажешься в Ravel's Maze.)

В другом зале, на востоке, есть еще несколько нужных людей. Найди и запомни: Sarossa; ее брат Saros; глава фракции Keldar; анархистка Bedai Lihn (она на втором ярусе) и инженер Nihl Xander (он стоит у лестницы).

Сначала разберись с Nihl Xander: ему надо принести первый компонент для машины снов из Apothecary. Затем у голема из Осадной башни требуется попросить второй компонент — железную клетку. Третья часть машины — щепка от гроба, получается на складе после разговора с владельцем Coffin Maker. Как только все три вещи будут доставлены, мужик подарит перышко. С ним подойди к юго-западной двери основного зала и посмотри немного картинок-снов.



Иди к Keldar и проси принять тебя во фракцию Godsmen. Для этого надо выполнить три задания.



1) Выковать предмет. У Thildon'а возьми руду и купи у кладовщика дополнительный кузнечный набор. После чего подойди к пустому чану в центре комнаты и выковывай любое оружие.

2) Расследовать убийство. Долго и упорно говори с Тилдоном на одной карте и с Saros'ом — на другой. Побегать придется немало, но из разговора узнаешь, что они оба виноваты. Что сказать при этом Келдару (обвинить одного или обоих) — это уже твой выбор.

3) Отговорить члена фракции от самоубийства. Подняться к нему нужно по лестнице, у которой стоит Nihl Xander. Попытайся убедить мужика в том, что все увиденное им — всего лишь испытания. Есть и другой, более надежный способ. Найди Sarossa и узнай слова, которые надо сказать ее отцу-самоубийце.

За три выполненных квеста Келдар сделает Безымянного одним из Godsmen, а значит, станет продавать ему новое оружие и заклинания.

В Planescape: Torment осталось еще одна фракция, к которой желательно присоединиться. Это анархисты... Поговори с Bedai Lihn и вырази недовольство фракцией Godsmen. Если все сработало, то тебе предлагают три новых квеста на присоединение к анархистам.

1) Уничтожить секретный проект. Поговори о нем с Келдаром, и получишь жетон. Иди в основной зал с чанами и поговори со стражниками у северо-западной двери. Они пропускают в комнату с механизмом и массой рабочих. Осталось поговорить с любым простым рабочим и узнать у него про слабые места в механизме. Объясни, что причина такого интереса есть просто «проверка». Щелкни на южный край механизма и саботируй его.

2) Убить спасенного самоубийцу. Делается это элементарно, только вначале уговори охрану (из двух бойцов) не беспокоиться. Уговаривай магией, топорами и другими средствами физического поражения.

3) Помочь Бедай Лин выбраться из Литейной. Тут тоже все просто: возьми у кладовщика одежду и вернись к анархистке.

Как окажешься на свежем воздухе, снова обратись к Бедай Лин. Попроси ее сделать Безымянного анархистом, и в ответ тебя направят в Penn's Print Shop с паролем «Город горит». Старик Penn попросит об еще одной услуге: убить Qui-Sai из Civic Festhall. Как вернешься с победой, то узнаешь, что анархисты могут отовариваться полезными вещами у местных подпольщиков в здании Склада (Warehouse).

Ravel's Maze

Используй портал, полученный в Литейной, и окажешься в лабиринте Равел. Местные деревянные монстры не очень сильны — они не помешают дойти до центра области, где находится сама Равел. До разговора с ней обворуй ее — это очень полезно. Теперь пора говорить! Диалог затянется надолго, но все же желательно очень внимательно читать весь текст беседы и стараться использовать все варианты вопросов. Например, мне удалось получить массу экспы, две порции по единице к Мудрости (первая — от Равел в виде Mebbeth; вторая — попроси научить магии и выбери ответ «и мешает, и помогает»), +3 к MaxHP и внутренности Безымянного (дополнительная защита и 9 хитпойнтов). Только не груби и не говори, что любишь одновременно Annah и Fall-from-Grace. Последнее чревато.

Как только разговор завершится, Равел нападет. Убить ее не очень сложно, но затем надо будет еще уложить несколько деревянных тварей (как результат одного из вопросов, Безымянный сам сможет вызвать несколько таких союзников) и теней. Пройди чуть на юго-запад от места встречи с Равел: так через портал ты перенесешься в сад, где реально вырастить неплохой магический посох.

Вернись обратно в лабиринт и зайди в портал в северо-западном углу. После этого сделай пару шагов назад, чтобы попасть обратно в портал, у которого после телепортации оказался Безымянный и его товарищи.

Curst

Город разделен на две части: Outer (там, где ты сразу оказываешься) и Inner (переход в северо-западном углу). В Outer Curst найди таверну Traitor's Gate Tavern и поговори с барменом Tainted Barse об ангеле. Тебя направят к Marquez'у, который стоит там же, чуть внизу. Все заказчики квестов находятся на первом этаже таверны. Порядок выполнения квестов именно таков, как он описан ниже.

1) Marquez просит спасти дочку Jasilya, которая окружена отрядом солдат на севере Inner Curst. Убей злодеев и возвращайся к заказчику. Первая часть кода известна.

2) Kitla дает квест уладить ссору между кузнецом Crumplepunch и его братом Kestler. Кузнец находится, естественно, в Кузнице (Blacksmith), что в центре Outer Curst. Купи у него нужное оружие и забери из ящика магический топор Jester's Axe. Теперь убей (вариант: ограбь, уговори отдать) кузнеца и забери его листок с завещанием. В центре Inner Curst найди Distillery и там же возьми листок с завещанием. Решай: сделать выбор в пользу кого-то из братьев или (что приятней) отдать оба завещания Kitla. В награду за квест получишь свиток с мощнейшим Abyssal Fury и вторую часть кода.

3) Nabat хочет, чтобы Безымянный помог Kyse уладить проблему с местными бандитами. Найди Kyse на свалке на севере Outer Curst и поговори с ним. После этого беги в Inner Curst и там на юге найди Wernet'а. После разговора с ним вернись к Kyse и убей нападающих на него бандитов. Nabat дает третью часть кода.

4) Dallon просит помочь лидеру города и гитзераю An'izius расправиться с соперницей. Найди гитзерая в северо-западном углу Inner Curst (у портала на Carceri) и договорись подставить Siabha, сказав начальнику охраны о ее мнимых преступлениях. Начальник охраны (Captain of the Guard) найдется рядом с точкой перехода из Inner Curst в Outer. Дело сделано! Dallon дарит четвертую часть кода.

5) Dona Quisho хочет освободить могущественного демона из заточения в здании зернохранилища (Grain Silo). Поднимись на второй этаж и становись на пентаграмму. Вызови демона и отпусти его, попросив перед этим о награде. Наградой будет секира Heartgrinder. Пятая часть кода у тебя есть, значит, из разговора с барменом можно перейти в следующую область, в Under Curst. Только предварительно выспись у того же бармена.

Under Curst, Prison

На северо-востоке освоились демоны — их легко изничтожить парочкой Cloudkill. Чуть западнее центра живет одинокий отшельник, у которого можно поспать. В области

есть еще два персонажа, Voorsha и Ghrist, — их обоих придется уничтожить. Дело осталось за малым: зайти в портал у западного края подземелья (недалеко от него лежит кольцо Ring of Fallen Stars).

В темнице полным-полно охраны. Ребята они мощные, и бороться с ними надо хитро: искусным маневрированием собирай на одном экране как можно больше бойцов и пускай любимый Cloudkill. Выживает в лучшем случае половина, с которой справишься в рукопашной.

В центре темницы стоит закованный в цепи ангел Trias, его требуется освободить. Как это сделать? Ангел сообщит пароль для двери в юго-западной части тюрьмы. Перебей охранников внутри и возьми с тела одного из них костяной ключ для двери рядом. Дальше снова дерись со стражей и получай в качестве трофея записку Reminder's Note.

Открывай последнюю дверь, и окажешься в гостях у местного босса Cassius'а. Последний предложит устроить испытание по любому из трех атрибутов Безымянного: Силе, Ловкости или Интеллекту. Естественно, что испытываться надо по самой прокачанной характеристике. В награду получай меч и неси его ангелу. Осталось пройти в северо-восточный угол, к запертой двери. Прямо на ней появится портал, но ты им пока не пользуйся. Лучше пройти за дверь, мимо портала, и встретить потенциального члена отряда — паладина Вайлора.

Outlands, Baator

По мере необходимости уничтожай встречающихся тварей и в черепе гигантского скелета отыщи вход в хижину демона Fhjull. Спроси его об ангеле и о смертности Безымянного, затем попроси о помощи в виде свитков и магических вещей. Осталось узнать, как выбраться из Плоскости Baator... Поспи, затем покинь хижину и заходи в телепорт, что в левой лапе скелета.

Здесь целая туча демонов, и бороться с ними не так уж просто. Отряду требуется пробиться в юго-восточный угол, там есть переход к Колонне черепов. Только перед тем, как перейти в эту область, исключи из группы Морте.

Итак, ты у Колонны. Дай ей ложную информацию о том, где живет Fhjull, и задавай свой вопрос. Спроси у нее, как найти смертность Безымянного, прослушай ответ, и догадаешься, что Trias — предатель. Узнавать, кто такой Безымянный, не надо! Особенно если в команде есть Вайлор.

Выходи на предыдущую карту, присоединяй обратно Морте и с боями прорывайся в юго-западный угол. Там, в каньоне, появится диалоговая строка, в которой требуется с помощью обсидианового камня создать портал.

Снова иди к Fhjull и говори по поводу полученной информации. Если ты сообщил истинное место обитания демона, то с ним надо будет драться. В любом случае выходи из хижины и иди к заднице скелета — там появится телепорт обратно в Curst.

Curst Gone, Carceri

Тут нет почти ничего интересного (кроме демона из Morridor's Box, если ты его еще не убил в Hive), поэтому сразу советую направляться в центр карты, к порталу. Через него ты попадешь в полуразрушенный и заполненный демонами город. Обозначу ситуацию: город находится в пучине хаоса, и причина всего этого — предатель Trias. Чем больше квестов

Хабар

После возвращения из Carceri хорошо сходить в Undersigil, где обитают мощные демоны, любящие носить с собой редкостные артефакты вроде таких:

Ring Zero: +3 AC, +3 Интеллект, позволяет магу запомнить по одному заклинанию в каждом из девяти уровней колдовства;

Aegis of Torment: +3 AC, +3 Конституции, +15 Max HP;

Кинжал Uhei Kamui: +3 Thac0, +3 урон, 3-21 общий урон, +10% к воровским способностям;

Браслет Bell's Shield: +3 Мудрости, позволяет клерику запомнить по одному заклинанию в каждом из шести уровней жреческой магии.

ты выполнишь (читай: поможешь жителям города навести порядок), тем легче будет разборка с мятежным ангелом.

Итак, сразу при входе помоги обоим путешественникам выбраться из-под развалов. В юго-западном углу надо уговорить судью отменить казнь. Убей бандитов, бродящих рядом с Jasilya. Уговори ребят у входа в склад разойтись по домам. Внутри склада говори с Ebb Creakness и уговори его не устраивать анархистский мятеж. Внутри склада, слева от входа в него, в куче мусора лежит свиток с заклинанием Wish (его координаты — X391, Y289, координаты курсора показываются клавишей «K»).

С помощью этого свитка можно опционально: сразу вылечить всю группу; поднять любую характеристику Безымянного на 2; получить относительно большую сумму золотых; приобрести магический артефакт с +4 к защите и +20 к хитпойнтам; свиток с несколькими мощными заклятиями и Power Word Kill. Лично я взял артефакт, уж очень он был хорош.

Дальше. Убей великанов и мага, чтобы освободить жителя города. Стрелами Нордома снайперски снимаешь с крыш безумствующих там колдунов. Потом встречаешь одинокого отшельника (он лечит весь отряд) и помогаешь дружественной страже разобраться с врагами.

Уф-ф! Заходи внутрь административного здания на самом севере города. Пройди два этажа, они относительно легкие. На третьем тебя ждет сам Trias с домашними монстрами. Убей всех мелких тварей одним грамотно поставленным Cloudkill и всем отрядом наваливайся на ангела. Как только он почувствует, что проигрывает, то сразу сдастся. Убивать его не советую, за исключением варианта Безымянного-воина, которому нужен божественный супермеч.

Если в команде есть Вайлор, то смерть босса неизбежна. Если паладина нет... то можно договориться по-хорошему, наставить ангела на путь истинный. В любом случае получишь свиток с Celestial Host. Заходи в телепорт, появившейся напротив места, где тебя встречал Trias.

Hive, Fortress of Regrets

Ты оказываешься на улицах Улья и теперь точно знаешь, что надо попасть внутрь Морга, к порталу в крепость Раскаяния (The Fortress of Regrets). Однако торопиться не стоит. Может, имеет смысл выполнить пропущенные квесты или закупиться лечилками, свитками и прочими полезностями (денег не жалей, скоро они уже не понадобятся).

Обязательно поспи и запомни Безымянным максимальное количество заклинаний Cloudkill (желательно еще купить свитки с эти заклятием в Curiosity Shop и Civic Festhall).

Как уладишь все дела, иди к воротам Морга и говори с Pox'ом. Он может протащить Безымянного и его команду обратно в царство трупов. От каменной койки пройди чуть на запад, у стены окажется нужный портал. Долго и упорно говори со всеми персонажами (особенно с Морте) и проверь, чтоб в команде не было ни Вайлора, ни Игнуса. Чтобы в ближайшем будущем иметь меньше проблем, их обоих желательно убить.

Дай Безымянному самые важные предметы, вроде бронзовой сферы Фарода и лезвия, подаренного големом в осадной башне. Обязательно переложи в рюкзак к главному герою максимальное количество самых мощных лечилок, свитков и артефактов. Заходи в портал, и попадешь в крепость Раскаяния.

Безымянный оказывается один-одинешенек против целой толпы крутых теней. Драться врукопашную бессмысленно, соответственно, надо отбиваться магией и при удобном случае делать ноги. Самое лучшее заклинание — Cloudkill, используй его на как можно большей толпе теней. Тремя-четырьмя повторами реально свести количество теней к минимуму, при котором их можно бить атакующей магией первого и второго уровня.

Найди пушки — странного вида устройства, которые можно включить. Одна находится на центральной платформе, другая — в юго-восточной части карты, третья — в северо-западной части. Последняя, четвертая, расположилась на востоке: как только найдешь все



четыре пушки, то рядом с последней появится портал. Быстро забегай в него, и окажешься в Trial of Impulse. Если Игнус и Вайлор уже убиты, то битвы удастся избежать — только достань из-под западной статуи несколько лечилок. Прикоснись к кристаллу, и окажешься в гостях у трех инкарнаций в Maze of Reflections.

Тут собрались три предыдущих инкарнации Безымянного: Практическая, Добрая и Параноидальная. Практическая инкарнация заговорит с героем, и тут же выяснится куча интересных подробностей о Вайлоре, Дакконе и Дайонарре. Обязательно узнай о сфере Фарода. Дальше мой герой с высоким Интеллектом и Мудростью тут же предложил устроить соревнование по силе воли (кто захватит чье тело) — тут я просто не мог проиграть.

Добрая инкарнация ответила на все вопросы (в том числе и про самую первую инкарнацию) и сама согласилась влиться в тело главного героя. Теперь имеет смысл использовать сферу и получить 2.000.000 экспы, знание истинного имени Безымянного плюс Rune of Torment (супермощную магию девятого уровня, причем с бесконечным количеством использований). Трать очки, набранные при получении сразу нескольких уровней, на повышение до 25 (в порядке важности) Интеллекта, Мудрости и Харизмы.

Осталась третья инкарнация в лице параноика, который вечно устраивал всяческие ловушки. Вредный тип. Заставь его слиться, разговаривая на языке Уйо (Language of Uyo).

Затем поговори с Дайонаррой и отправляйся в новую область. Встречай воплощение смертности Безымянного — это эфемерный призрак. Внимание! У игры только один «счастливый» финальный мультик, но несколько путей к нему. Какой путь ты выберешь, зависит только от хода разговора со смертностью героя. Возможные варианты:

1) Драться самому, не вступая в долгие беседы;
2) Упросить смертность оживить одного из напарников и драться против нее вдвоем;
3) Самому оживить товарищей по партии, напугав смертность намечающимся вторжением теней, и воевать всей командой;
4) Использовать имя, полученное из сферы Фарода, и заставить слиться;
5) Угрожать убить себя лезвием голема из Осадной башни и заставить слиться;
6) Использовать силу воли, угрожая смертности убедить самого себя в небытие, и заставить слиться (начинать надо с вековечного «What can change the nature of a man»);
7) Объяснить, как «при каждой последующей смерти Безымянного его смертность теряет свое тело, в то время как Безымянный утрачивает душу», и также убедить слиться вместе.

Вариантов на самом деле масса, но самый простой и надежный, на мой взгляд, — это четвертый. Драться со смертностью тоже реально, но зачем это нужно? Что это даст? Тем более что, слившись со смертностью, Безымянный оживляет всех своих товарищей и прощается с ними. Пропустить кадры расставания с верными товарищами и друзьями — это большая потеря.

Вот и все. Ты прошел игру — поздравляю!

QUAKE III: ARENA

Разработчик: **id Software**
Издатель: **Activision**
Выход: **декабрь 1999 +г.**
Жанр: **FPS**
Требования: **P200(PII-400), много RAM, 3D уск.**
Рейтинг: **9.9**

Это мультиплеерная бойня, это мегабайты трафика, это кровожадное рычание победителей и матерные вопли побежденных, это чертовски хорошая графика и дьявольски большие тормоза, это «new from id», это – «Ку3».

...Где свинец слепой отчаянно правит бал...
Дорожный указатель на пути к Q3Arena

Привет тебе, новобранец Легиона. Оглядись вокруг: Quake 3 марширует по миру. Отовсюду слышны звуки выстрелов и взрывов, предсмертные вопли и победные кличи, глухой стук падающих на землю тел и хлюпанье свежепролитой крови. Кланы одержимых злом маньяков рвут друг друга на части, берсеркеры-одиночки смертоносным ураганом наводят могильный покой на просторах арен, снайперы ждут, пока неосторожная душа высунется на открытое пространство. Мрачные стражи флага свинцовым топором пресекают попытки захватить святую реликвию, а атакующие фанатики огнем безумной ярости крушат бастионы защиты. Стойкий запах тротила и горящего мяса висит в воздухе. Вместо дождя – кровища, вместо снега – джибзы. Да, все это Ку3.

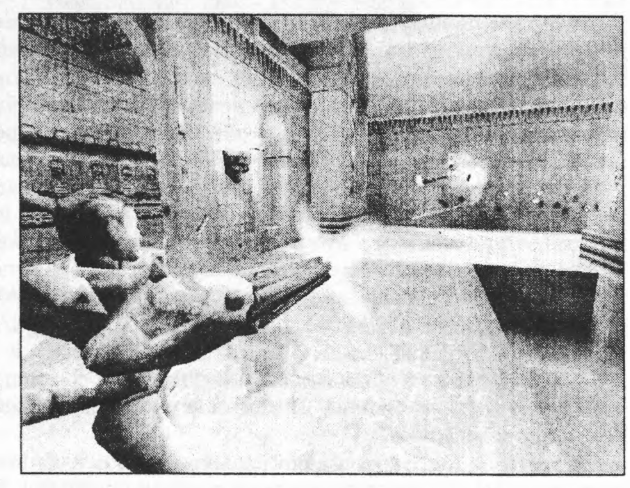
Каково твое место в этой кровавой бане? Подносить отцам тазики со своей свежей кровью? Служить источником фрагов, шарахаться от собственной тени, сжимая в потных ручонках хиленький пулеметик? Черта с два! Ты должен быть ужасом во плоти, средоточием смертоносной мощи, властелином арены. Оружие, ЛЮБОЕ оружие в твоих руках будет разящим бичом, проклятием врагов твоих; твои сила и ловкость обеспечат практическую неуязвимость, а тень твоя сама будет шарахаться от тебя. Именно так все и будет, если ты усвоишь и сможешь осуществить на практике то, что я расскажу тебе на этих страницах. Так что открой пошире глаза (рот тоже можешь открыть, на всякий случай) и читай внимательно.

КОДЕКС КВАКЕРА

Для начала усвой пару идеологических принципов. Цель, священная цель дефматча – это убийство. Побоище, геноцид, оргия смерти. Это Разрушение. Твоя задача – как можно громче заявить о себе в этом хаосе, и сделать это можно лишь одним способом – всех рвать, давить и мочить. За эти благородные деяния тебе начисляются фраги.

Чтобы фраги прибывали на твоем счету с максимальной скоростью, ты должен быть сильным, умным, ловким, безжалостным и хитрым. Одним словом – ты должен быть отцом, мастером своего кровавого дела. Наиболее подходящее прилагательное к эпитету «отец» – «смертоносный». Запомни, ибо это то, что ты должен нести в своем сердце – могучую силу Разрушения.

Выживание в дефматче несет в себе лишь один смысл: выжить с целью убивать. Ты всегда должен помнить, что именно это твоя цель, а вовсе не выживание на протяжении как можно большего срока. В любой момент ты должен быть готов вступить в схватку. Глаза твои должны смотреть на мир в постоянном поиске возможности убить противника. Грубой



силой или хитростью, но ты ДОЛЖЕН победить. Все твои усилия должны быть направлены в сторону получения превосходства над врагом. Выживание же ради самого выживания в конце концов приведет тебя к поражению. Дух битвы, огненная ярость, жажда крови — вот что должно кипеть в тебе во время боя, а вовсе не патологическая озабоченность сохранностью собственной шкуры.

С этим знанием наперевес, готовься воспринимать практический инструктаж.

ТРЕБОВАНИЯ

Для того, чтобы рулить в Ку3, необходимо иметь следующие предметы: голову с табельным наполнением; руки стандарта HS.2000 (произрастающие из задницы руки крюковой конфигурации вызывают несовместимость версий); мышь PS/2, клавиатуру стандартную, тачку нехилую (если играешь в клубе, то это, как правило, не проблема), журнал «ИгроМания» №2'00. Должным образом экипировавшись, можешь запускать Ку3.

Я искренне надеюсь, что делаешь это ты не в первый раз, и у тебя уже есть собственный конфиг, настроенный под твои предпочтения. Но насколько правильны они, эти твои предпочтения?

Мышь

Прежде всего — не вздумай играть без мыши. С детства ты должен знать, что «быть фраггодом хорошо, а трактористом — плохо». Еще древнеегипетские патологоанатомы неопровержимо доказали, что прицеливание с помощью мыши во много раз эффективнее, чем прицеливание посредством клавиатуры. На клаве тебе никогда не удастся с достаточной скоростью и точностью переместить прицел на нужное количество градусов по диагонали. История, конечно, знала случаи невообразимых извращений, когда создавались алиасы для поворота на n-ное количество градусов и потом биндовались на клавиши, повышая тем самым эффективность действий тракториста. Но это лишь противоестественный суррогат, неспособный сравниться с убойной точностью хорошей координации движений и правильно настроенной мыши.

Моральный облик мыши

Правильная настройка мыши подразумевает:

1. Мышь должна быть PS/2. Мыши для COM-порта обладают меньшей частотой обновления сигнала, то есть, проще говоря, движение PS/2-мыши более гладкое. Целиться PS/2 мышью удобнее и точнее. Для разгона частоты мыши существуют разные проги, одну из них — ps2rate — забирай с нашего сидюка. Если у тебя COM-овская мышь или неразогнанная PS/2'шная, не забудь в Ку3 поставить /m_filter 1 (нажимаешь в Ку3 клавишу [~], затем прописываешь переменную как указано).

2. Акселерация мыши должна быть отключена. Представь, что ты бежишь мимо мостика на q3dm5, сжимая в мозолистых ладонях РЛ, и вдруг краем глаза (монитора) замечаешь, что подлая вражина бежит по мостику прямиком к КА (красному армору). Ты резко разворачиваешься и выпускаешь ракету прямо по курсу мерзавца. Сейчас, сейчас он отведает 100 урона в бубен! Но что за @#$%?! Ракета прошла мимо, совсем не туда, куда ты целился. Всему виной акселерация мыши — Великий Враг Целкости.

При включенной акселерации, чем быстрее ты двигаешь мышь в том или ином направлении, тем дальше ты поворачиваешься. В дефматче же тебе нужна стабильность твоих характеристик — независимо от того, с какой скоростью ты двигаешь мышь, ты ожидаешь, что в итоге окажешься повернутым именно на столько градусов, на сколько было рассчитано твое движение — не больше и не меньше. При выключенной акселерации ты можешь точно рассчитывать чувствительность мыши и вырабатывать соответствующие рефлексы — к примеру, поворот на 180 градусов будет при такой-то чувствительности равняться стольким-то сантиметрам. Это позволит тебе автоматически и точно отстреливаться в нужную сторону при неожиданной атаке сбоку, сзади или еще Макрон знает откуда. Рефлекс для квакера — одна из основ мастерства.

В Маздае, то есть великой операционной системе Windows 95/98, акселерация отключается так: с помощью редактора реестра (Run/Выполнить; regedit) загляни в HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Mouse и выстави значение обоих MouseThreshold на 0 (если нет такой ветви в реестре, попробуй просто выставить минимальную скорость мыши). В самом Ку3 удостоверься, что значение переменной /cl_mouseaccel равно 0.

3. Freelook (он же mouselook) должен быть исключительно on. Делается это либо из меню опций, либо простой командой консоли /freelook 1. Тут, надеюсь, ничего объяснять не надо.

Сделал?.. Отлично. Теперь у тебя в руках не убогий грызун для тыканья в иконки — у тебя в руках грозный инструмент уничтожения, проводник твоей убийственной воли. Осталось только настроить сенс — чувствительность мыши. Термин произошел от сокращенного англ. sensitivity — это традиционное название переменной, отвечающей за чувствительность мыши в большинстве шутеров.

Чувственность и эротичность мыши

Итоговый сенс мыши зависит от двух переменных: той, что установлена непосредственно в Маздае, и той, что ты устанавливаешь в самом Ку3. Предположим, что ты не пользуешься никаким специальным мышиным софтом — тогда просто следи за тем, чтобы скорость мыши, установленная в Маздае, всегда была постоянной (через Control Panel/Панель управления) и чтобы акселерация была отключена. Теперь загрузи Ку3, запусти мясцо с ботами, выбери одного из них и старайся не выпускать его из-под прицела: следи за всеми его передвижениями, веди прицелом. Насколько легко у тебя это получается? Что, не так-то это просто?

Передохни, постреляй в резвую ботву в меру своих целких способностей, после чего приготовься усвоить большой пласт конкретной информации относительно мыши и сенса. Без этих знаний боеспособность твоя будет далеко не так высока, как могла бы быть, а посему протри глаза, поднеси журнал туда, где побольше света, и читай внимательно.

Касательно сенса есть несколько правил:

1. Ширины твоего коврика должно хватать для того, чтобы развернуться на 180 градусов, не отрывая мышь от поверхности. Если ты не можешь этого сделать, значит, либо ты выставил какой-то микроскопический сенс, либо ты не чистил мышь лет десять и валики покрылись слоем грязи толщиной в метр.

2. Если движение мыши по горизонтали на одну четверть твоего коврика вызывает поворот больше чем на 360 градусов, значит, ты совсем рехнулся и твоя гигантомания дурно влияет на значения переменных в Ку3.

3. В идеале, примерно треть/половина ширины коврика должна давать разворот на 180 градусов. 180 — это предел. Дефматч — не фигурное катание и не симулятор дрели. Тут не надо вертеться как умалишенному — тут надо точно и быстро наводить прицел в нужную точку. Дефматч хорош тем, что под ноги себе смотреть не надо — как ни старайся, все равно не споткнешься. Вместо этого необходимо постоянно осматривать окружающее пространство на предмет обнаружения и оперативного уничтожения противника. Для того, чтобы осмотреть зал, находясь, условно говоря, в центре его, достаточно

лишь посмотреть на 180 градусов вправо, затем вернуть мышь в исходную позицию — центр коврика — и повернуться на столько же влево. В итоге, 360 градусов занимают две трети ширины или даже больше. Драгоценное пространство коврика не тратится впустую и рукой не надо двигать слишком далеко. Есть, правда, и более продвинутая техника осмотра — см. «Техника».

4. Компромисс между скоростью поворота и точностью стрельбы — вот характеристика идеального сенса. Чем ниже сенс, тем точнее ты можешь прицеливаться. Чем выше, тем резче можешь разворачиваться навстречу угрозе (или от нее). Не впадай в крайности — слишком низкий сенс потребует от тебя слишком длинных и быстрых движений, даже просто для того, чтобы вести мишень прицелом. Так ты быстро устанешь. Слишком же высокий сенс поставит жирный сатанинский крест на возможность получить медальки Accuracy, а про шафт и рельсу забудь как про отпуск на Канарах.

Исходя из этих правил, настрой свой сенс и запиши его в конфиг (команда /seta). Сенс задается в переменной /sensitivity (сюрприз, сюрприз) — например, /sensitivity 10. Однако эта переменная отвечает лишь за общую чувствительность мыши. Тебе может понадобиться отдельно настроить чувствительность мыши по вертикали и по горизонтали. Делается это посредством переменных /m_pitch и /m_yaw соответственно.

Извращения мыши

Есть такая опция в меню — Invert Mouse. Она успешно дублируется переводом значения переменной /m_pitch в отрицательную плоскость, то есть, проще говоря, обычный вертикальный сенс будет /m_pitch 1 (условно), а инвертированный сенс — /m_pitch -1. Многие еще с дюкнюкемовских времен привыкли к «самолетному» нацеливанию — движение мыши вниз (на себя) наводит прицел вверх, и наоборот. Инвертировать мышь или нет — дело личного предпочтения, но надо отметить, что инвертированная мышь несколько удобнее.

Причина такая: как уже говорилось, под ноги в дефматче смотреть не надо. Вниз квакеру надо смотреть лишь когда он делает какой-нибудь оружейный джамп; когда стреляет вниз, летя по воздуху, или когда стреляет вниз, находясь на каком-то возвышении. Однако гораздо большую часть времени квакер проводит, смотря выше линии горизонта, сканируя местность в поисках врага. Большинство квакеров лучше стреляет сверху вниз, чем снизу вверх, по понятным причинам. Преимущество инвертирования заключается в том, что движение руки к себе более легко, чем движение руки от себя — это естественный рефлекс. Таким образом, квакер с инвертированной мышью чуть меньше устает, его рефлексы работают на него, да и сидеть в связи с этим несколько удобнее.

В то же время, это большей частью теория. На деле нет такой статистики, что квакеры с инвертированием побеждают намного чаще. Ты найдешь отцов и с инвертированием, и без него — корень их мастерства кроется не в этом, сам понимаешь. Если ты привык к обычной мыши — нет необходимости переучиваться. Если ты еще только начинаешь свой дефматчевый путь (бывает и такое...) и особой разницы для тебя нет, выбирай инвертирование.

Половая гигиена и правильная ориентация мыши

О мыши сказано уже почти все. Запомни напоследок лишь несколько вещей.

1. Мышь должна быть своя. Мышь — это твой боевой инструмент, настроенный индивидуально под тебя. Где бы ты ни играл — всегда играй только своей мышью. Непривычная мышь будет источником постоянного ноющего чувства обломности. На чужом инструменте ты можешь показать лучшие результаты только в одном случае: если твоя собственная мышь — полный сукс. А поскольку такого не должно быть в принципе, мышь всегда надо иметь при себе на всех дефматчах. Если там, где ты играешь, ее нельзя подключить, значит, там не стоит играть вообще.

2. Мышь всегда должна быть чистой. Одно единственное проскальзывание может стоить тебе жизни — так что тщательно следи за чистотой валиков. Регулярно очищай их

от налета грязи и протирай спиртом как валики, так и сам шарик. Следи, чтобы грязь не забивалась под кнопки и не колоти по ним во время игры — это тебе не пианино. Перед каждым дефматчем мышь должна быть стерильной. Убийственно стерильной.

3. Коврик должен быть однозначно тряпичным. Обычный пластиковый коврик дает в десятки раз больше проскальзываний, ребристое покрытие быстро стирается, а ход мыши напоминает поездку по булыжной мостовой. Тряпичный же коврик дает гладкий и легкий ход мыши, и единственный его недостаток — быстро загрязняется сам и быстро набивает грязи в мышь. Если ты будешь соблюдать чистоту мыши — считай, нет у тряпичного коврика недостатков.

Есть, разумеется, исключения: отличные пластиковые коврики, которые замечательно сочетаются с мышами с тефлоновым покрытием для уменьшения трения... Предоставляю тебе самому догадаться, сколько это стоит и где продается.

УПРАВЛЕНИЕ

Что ж, ты настроил мышь как надо, и самое время обкатать ее в бою. Организовать живой дефматч может оказаться сложновато, так что для тестирования не стесняйся пользоваться услугами ботов. Залезай в мясо и мочи всех в пределах видимости.

С правильно настроенным сенсом, хорошим разогнанным PS/2'шным устройством и приличным ковриком ты почувствуешь, как рука твоя сливается с мышью, прицел, будто подчиняясь самой твоей мысли, сразу оказывается направленным именно туда, куда ты хотел, и все движения легки, свободны и не требуют никакого напряжения. Максимальное удобство управления — не роскошь, а средство уничтожения. Бороться тебе надо с противниками, а не с тормознутым управлением.

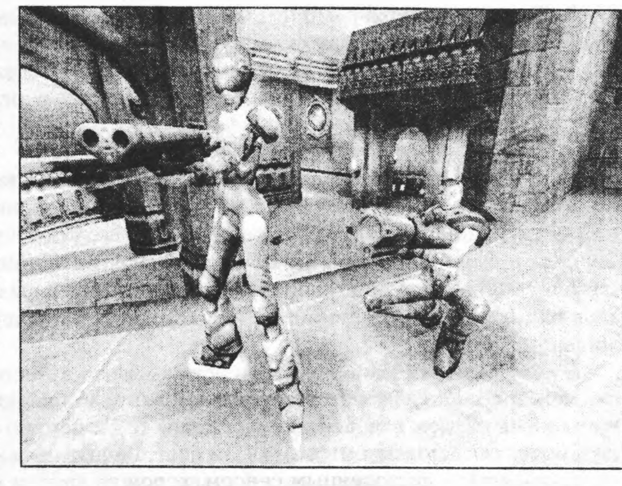
Но ты наверняка уже заметил, что одной мыши как-то маловато для того, чтобы играть дефматч. Мышь — это, конечно, важная часть управления, но лишь часть. Клавиатура — более примитивный инструмент, но она — также неотъемлемый элемент управления, как ни крути.

С хардварной точки зрения тут все довольно просто. Клава — цифровое устройство, ее клавиши либо нажаты, либо нет — 1 и 0. Если нужные кнопки западают/нажимаются через раз и не поддаются чистке, клаву надо заменить. Наличие/отсутствие клика — вещь третьестепенная. «Натуральные» клавы лучше не использовать: привыкнешь — потом будет неудобно играть на обычной. Таскать с собой собственную клаву, конечно, можно, но напряжно. Кроме прочего, имеет некоторое значение, сколько одновременно нажатых клавиш может «выдержать» клава. Большинство клавиатур страдают неспособностью воспринимать какие-либо сигналы при уже зажатых пробеле и левой стрелке.

Впрочем, в шутерах пробел традиционно используется под прыжок или приседание — в первом случае его не надо долго держать; а стрелки не используются вообще, так что это не особо важно. О том, как настраивать цифровое управление (цифровое управление — это нажатие клавиш; аналоговое — прицеливание), я тебе сейчас и объясню.

Если подумать, становится очевидно, что не все эти клавиши должны нажиматься одновременно. Например, нет никакой нужды в том, чтобы все время держать палец на клавише переключения оружия или активации артефактов — их вообще в Ку3 всего два. Есть несколько правил, касающихся управления — независимо от того, на какие конкретные клавиши назначены те или иные функции.

1. Пальцы должны большую часть времени находиться на клавишах огня, стрейфа влево/вправо, бега вперед/назад, прыжка и приседания (это как раз семь пальцев, кстати). Это первостепенные функции — ты должен быть всегда готов отскочить (пригнуться, отпрыгнуть) от снаряда противника и всегда должен быть готов выстрелить во врага. В общем-то, это единственные действия, требующие немедленной реакции. Все остальные действия не настолько важны: не будет особой разницы, если ты переключишь оружие на сотую долю секунды позже, учитывая, что оно переключается все равно не сразу. А вот если ты промедлишь со стрейфом — словишь в бубен.



2. Все второстепенные клавиши — переключающие оружие, активизирующие артефакты, включающие зум, фов, медленную ходьбу и прочие не постоянно использующиеся вещи должны лежать в пределах досягаемости пальцев. Это значит, нужно расположить клавиши так, чтобы ты до них доставал, не сдвигая запястье левой руки с места. Так ты сможешь легко попадать по ним, не отрывая взгляда от монитора.

3. Третьестепенные клавиши — отсылающие мессаги, показывающие жесты, включающие редко использующиеся переключатели/алиасы/всякое прочее, могут быть где угодно, но так, чтобы их не приходилось по полчаса искать на клавиатуре. Каждую секунду, когда твои пальцы отсутствуют на первостепенных клавишах, ты подвергаешь себя дополнительной опасности. Отсюда вытекает следующее правило.

4. Стрейф налево/направо, бег вперед/назад и прыжок/приседание состоят из взаимоисключающих пар. Казалось бы, можно назначить по одному пальцу на каждую из них — но делать этого не следует. На то есть две причины:

а) Скорость перемещения одного пальца между двумя разными кнопками слишком низка, в то время как, используя два пальца (для стрейфа, а не для того, о чем ты подумал), ты можешь переключаться с левого стрейфа на правый гораздо легче и быстрее.

б) Когда ты убираешь палец с клавиши правого стрейфа, чтобы, к примеру, послать мессагу или что-то включить, у тебя еще остается палец на левом стрейфе — ты по-прежнему можешь отскочить от неожиданной атаки. Теоретически, можно предсказать, что если ты в данный момент посылаешь мессагу, хоткей под которую забиндован в правой части клавиатуры, то ты будешь стрейфиться влево, т.к. палец у тебя будет лежать на левом стрейфе... Но для этого надо знать, что ты вообще что-то отсылаешь — словом, это из области нереального (к УТ не имеющего никакого отношения).

Аналогичная ситуация с бегом вперед/назад. С прыжком/приседанием несколько сложнее — они не равноценны; но концепция именно такова. Кстати, конфигурация WASD не соответствует одному из этих правил — вперед и назад в ней нажимаются одним и тем же пальцем.

5. Наиболее часто используемые виды оружия должны включаться удобными клавишами — они относятся к второстепенным. Есть клавиши переключения оружия по порядку, и можно быстро "пролистать", например, от пулемета к БФГ, но: 1) для этого надо четко следить за присутствующими у тебя видами оружия (если у тебя есть только пулемет и БФГ, то надо нажать "листать вперед" один раз, а если есть еще и РЛ — то два, и т.д.); 2) если ты будешь нажимать пролистывающую клавишу недостаточно быстро — смотря на таблицу наличествующего оружия, например, — то невольно будешь по порядку доставать пролистываемые виды оружия, теряя драгоценное время. Это геморрой.

Все наиболее часто используемые виды оружия должны быть забиндованы под собственные клавиши, причем цифровые клавиши здесь годятся разве что первые три (от силы пять) — остальные обычно слишком далеки от руки и не соответствуют правилу №2. От этого напрямую зависит, насколько эффективно ты сможешь использовать оружейные комбы (см. ниже).

6. Создавая конфигурацию, следи за тем, чтобы ты мог одновременно: 1) стрелять; 2) стрейфиться хотя бы в одну сторону; 3) бежать хотя бы в одну сторону — вперед или назад; 4) приседать; 5) быть готовым к прыжку. Это необходимый минимум тактического маневрирования. Если ты неспособен это сделать, значит, конфигурацию надо менять.

ТЕОРИЯ ПАЛЬЦЕКИДАНИЯ

Как я уже говорил, ты можешь назначать в управление любые клавиши — хоть те, что на кейпаде. Не играет также особой роли, какими именно пальцами ты нажимаешь ту или иную кнопку. Если тебе посчастливилось получить музыкальное образование, то наверняка термин "аппликатура" покажется знакомым. Аппликатура — это схема расположения и очередность, по которой располагаются пальцы на клавишах/струнах/чем угодно в музыкальных инструментах. Пальцы называются по номерам: большой — первый, мизинец — пятый.

Я хочу развеять миф о том, что есть какие-то принципиальные различия между последними четырьмя пальцами (от указательного до мизинца). Технические характеристики четырех нервов, отвечающих за пальцы со второго по пятый, практически идентичны (исключение составляет мизинец — за счет специальных мышц, отводящих его в сторону, он отличается от остальных трех больше, чем те друг от друга). Каждый палец способен воспринять сигнал из мозга с вполне достаточной скоростью, поэтому применительно к дефматчу нет никакой особенной разницы между указательным пальцем правой руки (считающимся самым сильным и быстрым пальцем) и мизинцем левой (наоборот). Мышечной силы любого из них хватит для того, чтобы нажать клавишу. Большой же палец имеет принципиальное отличие от остальных четырех — у него больше степеней свободы, больше двигающих его мышц в предплечье, и участок мозга, отвечающий за его движение по размеру равен участками, отвечающим за все четыре остальных вместе взятые... Но это предмет материала на физиологическую тему, а не на дефматчевую.

Посмотри, например, на пианистов. Скорость, с которой в сложном музыкальном произведении надо нажимать клавиши — и не просто так, а в определенном ритме, — намного превышает требования дефматча к скорости и координации твоих рук. Скажу больше — скорость реакции даже более важна для стрейфа, приседания и прыжков, чем для стрельбы. Уворачиваться от выстрелов надо с максимальной скоростью, а со стрельбой несколько иная ситуация.

Тот, кто делает первый выстрел, получает большое преимущество. Но реакция, как это ни парадоксально, довольно слабо влияет на то, кто в итоге первый начнет стрелять. Это определяется тем, кто первый увидит другого — вопрос тактического превосходства. В дефматче редко бывает так, чтобы противники заметили друг друга абсолютно одновременно.

Все вышесказанное имеет целью избавить тебя от стереотипного мнения, что кнопка "огонь" должна нажиматься исключительно указательным или средним пальцем (если это мнение у тебя было). Подобное заблуждение ограничивает твою инженерную мысль в разработке конфигураций управления. Какой бы дикой ни казалась разработанная тобой конфигурация — если она соответствует правилам разработки управления, посредством достаточной практики в координации движений и привыкания к установленной аппликатуре ты сможешь выжать максимум эффекта из разработанного. Дерзай.

РАСКЛАД

Традиционная «отцовская» конфигурация — так называемый «WASD»: левая кнопка мыши — огонь, правая — прыжок, W — вперед, S — назад, A — стрейф налево, D — направо, пробел — приседание; остальное — в зависимости от того, какие функции есть в данном конкретном шутере. Удобство этой конфигурации в том, что под левой рукой оказывается достаточное количество клавиш, чтобы забиндовать под них нужные функции/команды. Ты можешь смело пользоваться классической конфигурацией — она тебя не подведет, проверено.

Но тебе вполне по силам разработать свою собственную. WASD — не единственный вариант. К примеру, четыре года назад я вполне самостоятельно разработал себе конфигурацию, которая не раз доказала себя в бою. Ее у меня перенял (и дополнил) мой друг NiP.Zombie — один из самых зверских первоквакеров России (к сожалению, недавно ушедший в бессрочный отпуск от профессионального дефматча). Конфигурация вполне работоспособная, как видишь.

В ней левая/правая кнопки мыши забиндованы под вперед/назад, стрейф висит на Z/X, а огонь вообще на CTRL и нажимается мизинцем левой руки. Как так — спросишь — мизинцем? Вот теперь снова протри глаза, похрусти суставами пальцев и читай внимательно.

По умолчанию, у тебя на руке должно быть пять суставчатых отростков, которые и называются «пальцы». В силу индивидуальных жизненных обстоятельств у тебя их может насчитаться меньше; больше — вряд ли, но в целом схема именно такая. Опять же, по умолчанию, у тебя должно быть две руки, и на каждой по пять пальцев. Ну-ка, посчитай: 5 умножить на 2. Возникнут сложности — возьми калькулятор. Должно получиться 10. Итого вроде как выходит, что 10 отдельных клавиш могут быть нажаты независимо друг от друга и даже при необходимости одновременно. Но по умолчанию правая рука занята мышью, а на мыши — максимум три кнопки. Два или три пальца «пропадают впустую». За счет этого основная ответственность за цифровое управление ложится на левую руку.

Итого, у тебя есть как минимум 7 свободных пальцев, которые надо распределить на: 1) огонь; 2) бег вперед; 3) бег назад; 4) стрейф влево; 5) стрейф вправо; 6) прыжок; 7) приседание; 8) переключение оружия в восходящем порядке (либо хоткей под определенный вид оружия); 9) в нисходящем (аналогично); 10) активацию артефактов. И это только необходимые клавиши — я даже не говорю о включении зума, забиндованных под отдельные виды оружия клавишах, алиасах и всевозможных переключателях. Налицо явная нехватка пальцев.

Проблема, разумеется, имеет решение — оно найдено давным-давно. Если ты нелюбознателен, умственно ленив и тебя не интересует научный подход, ты можешь просто посмотреть на врезку, скопировать классическую раскладку и пропустить весь текст до раздела «Фрагобойки». Я же ниже по тексту намерен жестоко и безжалостно проанализировать проблему управления и научить тебя правилам, по которым можно разработать свою собственную удобную конфигурацию.

ФРАГОБОЙКИ

Будучи подкованным в техническом отношении, ты теперь вполне готов к тому, чтобы воспринять ТТХ (тактико-технические характеристики) оружия в Ку3.

В твоем садистском распоряжении есть 9 видов могучих инструментов ужасосеяния и смертовыращивания. Любым из них можно загасить свежезареспавненного противника буквально за пару секунд. Разомни мышцы, похрусти суставами, запусти Ку3 и готовься на практике осуществлять то, что я тебе расскажу об этих славных игрушках.

Примечание:

Максимальная убойность: это максимум урона, который ты можешь нанести оружием без использования квада при стопроцентном попадании. Исчисляется в хитпойнтах в секунду.

Магазин: это сколько патронов дается оружием. Не забывай, после того, как у тебя уже есть количество зарядов для какого-либо вида оружия, равное размеру «магазина», все оружие этого вида, подобранное сверх того, будет давать только один заряд. Проще говоря: если у тебя один заряд для шотгана, то после того, как ты подберешь новый шотган, у тебя станет 10 зарядов. А если у тебя уже есть 10 зарядов, то новый шотган даст тебе лишь один заряд — будет 11.

Gauntlet

Русское название: кастет (перчатка, варежка)
Урон: 50 HP/удар
Скорострельность: специальная
Максимальная убойность: ~50/сек.

Этот славный предмет дает нам ясное представление о том, какие варежки квакеры носят в холода. Особо продвинутые — круглый год. В этой перчатке хорошо здороваться за руку, а потом догнать и еще раз поздороваться — 50 хитпойнтов урона за каждое приветствие. «Скорострельность» кастета будет равняться тому, насколько быстро ты сможешь догнать объект своей симпатии — ударить можно только находясь вплотную, естественно. Удар откидывает жертву, так что нельзя «присосаться» кастетом, как можно было в ранних версиях Ку3.

С кастетом связан интересный баг (или, может, специальная фича): если включить кастет и войти в режим печатания мессаги (/say), потом выйти и вдарить по кому-нибудь, то урон от него будет как от кастета с квадом. Может, это чтобы неповадно было бить тех, с кем случился неожиданный приступ графоманства?..

Кастет — оружие отчаяния либо извращенных развлечений. Обычно сложно представить себе, чем кастет может быть полезен: вплотную подойти к кому-либо очень сложно — не догонишь. Но в большой толпе можно очень лихо отоваривать народ перчаткой, и еще хорошо устраивать засады с варежкой наготове. У телепортеров — инерция телепортера толкает жертву прямо на тебя и ты наверняка успеваешь нанести парочку ударов. Также всегда очень приятно дать кому-нибудь по репе, как только эта репа высовывается из-за угла. В остальном — шотган вплотную гораздо эффективнее, так что лучше им и пользуйся.

Machine Gun

Русское название: пулемет (кулемет, машинган)
Урон: 7 HP (5 HP в тимплее)/выстрел
Скорострельность: 10 выстрелов/сек.
Максимальная убойность: 70 HP/сек.
Магазин: 100 зарядов

Веселая машинка, позволяющая при хорошей меткости настругать себе фраг из свежего респавна за две-три секунды. На практике, конечно, сделать это не так-то легко. Точность у него та еще, поэтому среднестатистический боевой процент попаданий в среднем колеблется между 25% и 50%. При наличии брони на противнике — дохлый номер. Впрочем, что еще можно ожидать от начального оружия?..

Пулемет отлично показывает себя в комбе с рельсой — оба оружия хорошо работают на дальних дистанциях. Вместе они составляют то, что называется «смерть свежему респавну». Тебе достаточно снять 25 HP пулеметом, а потом один раз попасть рельсой, и она снимет оставшиеся 100 HP. Очередность именно такая: с пулемета на рельсу можно переключиться практически мгновенно, а с рельсы на пулемет — придется ждать, пока рельса перезарядится, а фраг уже тем временем может сделать ноги.

Кроме вспомогательного использования в комбах и добивания полудохлых противников, особого проку от пулемета нет. Старайся как можно быстрее обзавестись пушкой покрепче.

Shotgun

Русское название: шотган (двустволка, дробовик)
Урон: 110 HP/выстрел
Скорострельность: 1 выстрел/сек.
Максимальная убойность: 110 HP/сек.
Магазин: 10 зарядов

Верный боевой товарищ квакера. Шотган встречается так же часто, как РЛ, и все вместе они уверенно ведут врага к светлому будущему. Из двух стволов вылетает 11 дробинок (что само по себе подозрительно — неужели одна половина патронов для шотгана с пятью дробинками, а вторая половина — с шестью? Воруют, блин...), каждая из них дает 10 урона, скорострельность шотгана — выстрел в секунду. Такая убойность внушает уважение — пара приличных попаданий по свежему респавну — и тому придется респавниться еще разок.

Эффективность шотгана, конечно, пониже, чем у шайтан-трубы. Преимущество — дробь летит мгновенно. Недостаток — плотность огня, ясное дело, исключительно низкая (хотя все же повыше, чем в Ку2), и на больших расстояниях шотган неэффективен. На средних покоцать можно здорово — особо целиться не надо, за счет разброса огня, а эффект — ого-го. На коротких расстояниях так вообще бальзам на душу (свинец в репу) — пара метких дуплетов — и внеочередная путевка на Валгаллу врагу обеспечена.

Если на уровне есть шотган, значит, он должен быть и в твоем арсенале. Держи его всегда наготове — забиндуй под удобную клавишу. На средних расстояниях может работать в комбе с рельсой, хотя пулемет для этого подходит лучше. Вообще, в комбах мало используется. Шотган вполне самодостаточен и в меру (большую меру) эффективен.

Plasma Gun

Русское название: плазма (плазмаган, соплемет)
Урон: 20 HP/выстрел
Скорострельность: 10 выстрелов/сек.
Максимальная убойность: 200 HP/сек. + сплэш
Магазин: 50 зарядов

Техногенный властелин коридоров — плазмаган при умелом использовании будет собирать фраги как комбайн пшеницу. Заглянув в коридор, полный дружелюбных людей, с воплем «привет из Дума!» щедро угости их плазмой свежайшего розлива.

Первая техника наполнения коридоров плазмой проста — держи «огонь» и стрейфься туда-сюда. Когда по тебе стреляют как раз таким образом, стрейфься в ритм со стреляющим и отходи назад, уходя с линии огня — и не забывай при этом посылать плазмаметчику благодарности в виде шайтанок или ответной дружественной плазмы.

Есть более продвинутая техника — стреляй, двигая не собой, а лишь прицелом. Это, во-первых, позволит тебе быстрее изменять угол атаки — мышью ты можешь делать это с непредсказуемой скоростью. Во-вторых, это оставит тебе больше маневра, когда по тебе самому станут стрелять. В-третьих, таким образом ты легче можешь неравномерно распределять огонь по коридору, делая более трудным уворачивание от твоего огня. Пошли чуть больше плазмы на левую сторону, подержи прицел чуть меньше на правой стороне — и противнику надо будет попотеть, чтобы выйти «сухим из плазмы».

Учитывай скорость полета снарядов, стреляй с необходимым упреждением. Одним из стереотипов неправильной стрельбы является стрельба под ноги. У плазмы есть, конечно, небольшой сплэш, но он слишком невелик, чтобы на него рассчитывать. Вместо этого целься повыше — так, чтобы плазма попадала прямо по маковке, если жертва пригнется, и задевала по ногам, если жертва прыгает. Для этого надо точно установить прицел на вер-

Классическая раскладка квакера

Клавиша	Действие
W	Вперед
S	Назад
A	Стрейф влево
D	Стрейф вправо
Пробел	Приседание
Левая кнопка мыши	Огонь
Правая кнопка мыши	Прыжок

Окружающие клавиши должны быть забиндованы под твои любимые пушки, команды и алиасы. Прояви изобретательность.

тикальной линии координат — это придет с практикой — и водить огонь туда-сюда по горизонтали. Амплитуда этих движений должна учитывать возможности стрейфа жертвы: загодя посылай пару зарядов туда, куда он может отстрейфиться к тому времени, когда они дотуда долетят. Звучит заумно, но на практике поймешь, что тут ничего сложного нет — с тренировками придет мастерство.

На больших открытых пространствах у жертвы слишком много времени, пока плазма долетит до нее, — успеет отстрейфиться. Поэтому на ДОСТАТОЧНО больших открытых пространствах лучше используй рельсу или шайтан-трубу, которая эффективна всегда и везде.

Плазма сама по себе достаточно убойна, поэтому в комбах почти не используется. На средних расстояниях, если ты засадил кому-то из рельсы, можешь добить паразита из плазмы — ему наверняка хватит пары шариков. Можно также подумать о сочетании шотгана и плазмы, а также добивании тех, кому ты подкинул гранат из гранатомета.

Лично я оцениваю эффективность плазмагана выше шотгана и ниже РЛа и БФГи. Но есть, конечно, и другие мнения на этот счет. Смотри сам, насколько тебе симпатичен этот девайс. Одно можно сказать точно: это лучше всего сочетающееся с квадом оружие.

Grenade Launcher

Русское название: гранатомет (мошномет, ГЛ)
Урон: 100 HP/выстрел
Скорострельность: 1.3 выстрела/сек.
Максимальная убойность: 130 HP/сек. + сплэш
Магазин: 10 зарядов

Устройство, основанное на прогрессивной технологии «гранату посеешь — фраг пожнешь». Вечеринки с большим скопищем народа приобретают особенно веселый оттенок за счет зверского сплэша от гранат — самого большого в КуЗ. Нет ничего лучше, чем подкинуть веселящейся тусовке пару ананасов и смотреть, как они разбегаются, прыгают и разлетаются на джибзы, если первые два действия им не удались. Оперативное минирование пространства — одно из основных сфер применения ГЛ.

Впрочем, всегда находились умельцы, вытворяющие чудеса с мошной — засаживали в лоб прямо в воздухе! Но, кроме элитности самого действия, никаких особых преимуществ это не дает — РЛ значительно удобнее и дает те же 100 урона.

ГЛ отлично подходит для охлаждения пыла чрезмерно резвых преследователей, или если тебе надо быстро очистить помещение от его обитателей. Гранаты также хороши тем, что являются единственным видом снаряда с рикошетом и летящим по кривой. Гранаты можно закидывать на верхние этажи, их также можно рикошетить за угол. За счет этого ГЛ просто незаменим в определенных ситуациях, но перестрелочным оружием его не назовешь.

Если ты слышишь, что противник подорвался на твоей гранате, скорее беги к нему на помощь и лечи его свинцом из шотгана, или пулеметом/плазмой. Тщательно тренируйся использовать ГЛ — с его помощью ты сможешь преподнести врагам множество замечательных сюрпризов. Не забывай также о такой могучей вещи как гринейд + рокетджамп.

Rocket Launcher

Русское название: РЛ (базука, шайтан-труба)
Урон: 100 HP/выстрел
Скорострельность: 1.3 выстрела/сек.
Максимальная убойность: 130 HP/сек. + сплэш
Магазин: 10 зарядов

Святая пушка! Была, есть и будет рогом фрагового изобилия. Сам факт ее существования можно расценивать как преступление против человечества.

РЛ, как и шотган, встречается почти везде: редкая карта обходится без присутствия могучей шайтан-трубы. Основа мастерства во владении РЛом — стрельба с упреждением и умелое использование сплэша.

Рассчитав траекторию движения противника, посылай ему туда шайтанку, учитывая, конечно, скорость ее полета. Если ты хорошо научишься рассчитывать упреждение, базука в твоих руках превратится в кошмар наяву для твоих противников. Куда бы они ни шли, повсюду их будут встречать твои ракеты.

Сплэш -лучшее, что есть в РЛ. Точно попасть шайтанкой в бубен — дело непростое. Но если стрелять под ноги или в стенку/потолок рядом, то жертву все равно заденет сплэшем — таким образом, радиус поражения повышается. Более того: взрывная волна позволяет подкидывать врага в воздух, делая его практически беспомощным, — надо лишь вовремя послать ракету туда, где он должен приземлиться. Если тебя подкинули в воздух шайтанкой — используй эйрконтрол по максимуму и молись. Да, и не забывай отстреливаться.

РЛ универсален — он на любых расстояниях дает прикурить. Только на самых уж неземных (космических, в смысле) уровнях, где ракете требуется несколько секунд, чтобы долететь до противника, РЛ теряет свою тактическую привлекательность. Хотя и там за счет умело рассчитанного упреждения можно устроить врагу ад на земле. Шайтан-труба — это первое, что должно быть у тебя наготове, и экипироваться ей — твоя первоочередная задача после респавна.

РЛ также служит для рокетджампов, гринейд-рокетджампов и рокет-пэд-джампов. Роль этих могучих трюков в Ку3, к сожалению, не так велика, как в Ку2 и тем более Ку1, но владение ими — необходимое условие мастерства.

Словом, РЛ — это выбор Отца!

Lightning Gun

Русское название: шафт

Урон: 8 HP/заряд

Скорострельность: постоянная (20 зарядов/сек.)

Максимальная убойность: 160 HP/сек.

Магазин: 100 зарядов

Шафт — убийственная электрическая ностальгия по первому Кваку. Второе после рельсы оружие, требующее большой меткости, но гораздо более боевое, чем рельса. В два раза, если считать по чистой убойности.

Пользоваться шафтом лучше на средних расстояниях — так угол линии огня будет меняться не слишком быстро, что позволит тебе точнее целиться. Помогай прицеливанию стрейфом. На коротких же расстояниях мишень будет слишком резко уходить из-под огня, в то время как шафт имеет смысл использовать лишь если ты в состоянии подержать жертву под лучом достаточно долго. Если ты видишь, что противник ушел из-под прицела безнадежно далеко — отпусти

Заветы Отцов

Каждый уважающий себя квакер имеет свой собственный конфиг и всюду его с собой носит. На улицу без конфига даже не выходи — кто знает, что с тобой может случиться по дороге? В конфиге квакер прописывает свою раскладку управления, все свои любимые алиасы, поговорочки, настройки графики, звука и другие полезные вещи. Конфиг — например, otetz.cfg — загружается незатейливой командой /exec. Пишешь: /exec otetz.cfg. И сразу все становится как дома: мило, уютно, кроваво и мрачно.

Есть некоторые просто необходимые вещи, которые должны присутствовать в твоем конфиге.

```
/cg_bobpitch 0
/cg_bobroll 0
/cg_bobup 0
/cg_runpitch 0
/cg_runroll 0
/s_musicvolume 0
```

Это самая малость из того, что должно быть настроено. Эти команды отключают покачивания при беге и ходьбе, ибо покачивания эти сбивают твой прицел. /s_musicvolume 0 выключает музыку — она мешает анализировать звуковое пространство.

В следующей части гайда я расскажу тебе о гораздо, ГОРАЗДО более подробной настройке движка из консоли, а пока — привыкай бегать без дерганий прицела и наслаждайся.

«огонь», не трать боеприпас зазря. Шафт его жрет как пираньи добычу — одного магазина хватит на пять секунд.

Дисчардж (забойный электрический разряд, происходящий, если пальнуть из шафта в воде) в обычном КуЗ не работает, к величайшему сожалению. Есть, правда, один мод... На дальних дистанциях шафт тоже не годен — не достает, просто-напросто. Первокваковская комба шафта с РЛом здесь тоже, в принципе, работает — можно удивить врага электрошоком, в то время как он приготовился уворачиваться от ракет. Пока он соображает, что произошло, ты его уже поджарил. Использовать можно в любом порядке — и с того, и с другого оружия можно переключиться быстро. На средней дистанции можно также попробовать сделать завершающий штрих на 100 HP из рельсы.

Шафт — оружие, требующее умелого обращения. Если ты владеешь им плохо или средне — лучше не пользуйся.

Rail Gun

Русское название: рельса (рейл, рейлган)
Урон: 100 HP/заряд
Скорострельность: 0,8 выстрела/сек.
Максимальная убойность: 80 HP/сек. + специальная
Магазин: 10 зарядов

Элитная снайперка. Самая узкоспециализированная пушка — единственная из всех, которая позволяет уверенно снять 100 HP с большого расстояния. Снаряд летит мгновенно и прошивает всех на своем пути. Нанизать несколько бедолаг на траекторию пули, правда, удается нечасто, но зато когда удается — радости нет предела. Равно как, теоретически, нет предела и максимальному урону — нанизаешь 10 человек — будет 1000 HP урона.

Но основная сила рельсы не в этом. Только с ее помощью можно нанести мгновенный и ощутимый удар, не оставляя противнику шанса увернуться от снаряда. Недостаток — самая низкая скорострельность в игре, а также инверсионный след от пули, выдающий местонахождение снайпера с потрохами. Поэтому, когда снайпер ты сам — привыкни менять огневую точку после каждого выстрела, так надежнее. Если ты жертва снайпера — не забывай, что зум ты можешь включать совершенно независимо от того, что у тебя в руках — хоть шотган. Глянь, куда ведет тонкая линия, и пошли туда сдачи.

Двух попаданий из рельсы хватает, чтобы завалить большинство бойцов средней отожранности. Рельса хорошо работает в комбе с остальными мгновенно бьющими видами оружия: пулеметом, шотганом и шафтом. Рельсой хорошо наводить финальный штрих, рельса как нельзя лучше подходит для засады, рельса рулит на космических уровнях — но если ты не умеешь как следует вести жертву прицелом — не пользуйся рельсой. Как и в случае с шафтом.

Помогай прицеливанию стрейфом и не забывай приседать.

BFG-10K

Русское название: БФГ
Урон: 100 HP/заряд
Скорострельность: 5 выстрелов/сек.
Максимальная убойность: 500 HP/сек. + сплэш
Магазин: 20 зарядов

Зверь-машина! Старший брат плазмы — примерно то же самое, что РЛ, но бьет в 4-5 раз чаще и снаряд летит быстрее. Зверь-машина — редкий зверь. Большинство уровней обходится без его грозного наличия.

Техника использования — нечто среднее между плазмой и базукой. Можно строчить двойками-тройками: удачно проследив траекторию жертвы, ты разджибзуешь даже самую отожранную. Не увлекайся частой стрельбой — 20-ти зарядов, идущих с БФГой, хватит ненадолго. Правда, если тебе посчастливилось застать толпу народу в не очень большом отдалении — строчи от бедра, не стесняйся.

Увидел врага с БФГой? Лучше отбеги подальше, где он тебя не заметит, и грохни его из рельсы. В открытой схватке один на один у тебя мало шансов. Приготовься к мясорубке у местонахождения БФГи — всем хочется ее заполучить, конкуренция будет свирепая.

Можно делать БФГ-джамп, хотя для этого как-то жалко патронов. БФГ — бесспорно, самая мощная «Большая Зло@#$чая Пушка», но встречается редко и достается трудно — основывать на ней свое дефматчевое мастерство неразумно.

Врезка Боевое крещение

В Ку3 существует три уровня сложности игры с ботами: нормальный, легкий и очень легкий. Называются они, соответственно, Nightmare, Hardcore и Hurt Me Plenty. Есть еще два как бы уровня сложности — Bring It On и I Can Win!, но так как непосредственно к сложности они не имеют никакого отношения, я склонен считать их чем-то вроде программных багов.

Тебе, как начинающему, не стыдно начать с очень легкого уровня сложности. Смело выставляй Hurt Me Plenty и начинай путь сквозь мясо врагов. К слову, весь сингл в Ку3 — это одно сплошное мясо, за редкими исключениями дуэлей. Мясо — это примитив, и никто из отцов серьезно мясо не играет. Однако мясо вполне позволит тебе отработать технику, усвоить базовые тактические приоритеты и просто поднабраться кровавой экспы.

Я не буду тебе рассказывать, как осилить ботов. Выполнив технические условия, изложенные в гайде, ты сам будешь вполне в состоянии крутить мышью, нажимать на "огонь" и набирать фраги. Нет там ничего особенно сложного. Боты — полные тупицы в плане стратегии, так что единственное, в чем они тебя превосходят, — это техника. Вот ее-то и отрабатывай. А потом обязательно переходи на живые дефматчи — только там кроется истинное наслаждение от Черной Мессы Виртуального Замочилова.

Дам лишь один полезный хинт, касающийся последнего босса. Зиро (да, я знаю, что ты никогда бы не подумал, что "Xaero" произносится именно так) — парень исключительно ловкий и до омерзения меткий, в чем-то даже читерский. Когда ты до него наконец доберешься, единственное, что ты должен хорошо уметь, это снайперить из рельсы.

Объясняю популярно: карта симметричная. На одной платформе колонны, рельса и РЛ, и на другой то же самое. Посередине там всякие рулезы — КА, мега, телепортер, а на верхней платформе даже лежит БФГа. Так вот, ничего из этого тебе не нужно. Сразу, как зареспавнишься, беги к рельсе. Бери ее, не стесняйся — она ничья. Voila — у тебя в руках отличная снайперка с 10-ю зарядами. Скорее спрячься за ближайшей, самой правой и самой ближней к противоположной платформе колонне. Медленно-медленно, бочком и на корточках простреифься направо к краю колонны, до тех пор пока не увидишь (через зум) место, где лежит/респавнится рельса на противоположной платформе.

Зиро — тоже большой любитель этого инструмента. Он обязательно заглянет туда, чтобы экипироваться этой славной пукалкой. Лысый весельчак Зиро бьет без промаха на любом уровне сложности, где бы ты ни находился — только закемперив в описанной нычке, ты сможешь ускользнуть от его пристального внимания. Он все время созерцает твою платформу в зум — и ты последуй его примеру (только не свою платформу созерцай, ясное дело). Дождись, пока он придет за рельсой, и тут-то угости его рейлом, а потом достругай пулеметом (в данном случае лучше в такой очередности). Проделай в нем полезные вентиляционные дырки десять раз — и ура, ты победитель, угнетенных освободитель, благотворительного фонда учредитель (тьфу).

Техника эта не будет работать, только если: 1) Зиро зареспавнился на одной с тобой платформе. Но это дело легко поправимое — загаси его до того, как он схватит РЛ/рельсу, или откинь копыта — и рано или поздно зареспавнишься на другой. 2) Ты таки проморгал Зиру на его платформе, ковырялся в носу, пока он летел с джамп-пэда на твою платформу, и не встретил его метким снарядом при приземлении. Что могу сказать — не зевай. В остальном — не пускайся в бесполезные походы за броней там или еще чем. Подстрелят тебя, как жареную утку, и даже джибзов не останется.

Да пребудет с тобой дьявольская удача, лютая целкость, зверская хитрость и могучая отцовость, квакер.

ТЕХНИКА

Ты настроил управление, ты знаком с оружием. Теперь приготовься потренировать технику. Вот основы.

1. Стрейфься. Ты должен постоянно стрейфиться. Стоять на месте нельзя — если, конечно, тебя не попросили послужить мишенью. Если ты засел с рельсой — так и сиди, в буквальном смысле слова. Стоять нельзя, еще раз повторяю.

Стрейф должен быть непредсказуемым. Если ты будешь ритмично стрейфиться туда-сюда, тебя загасят в два счета. Стрейф также не должен быть линейным — траектория стрейфа должна выглядеть как восьмерки, загогулины и каббалистические символы. Для этого стрейф надо сочетать с бегом — так, с какого бы угла по отношению к тебе ни целился враг, ты все время будешь уходить из-под прицела.

Даже просто во время бега куда-то — жми стрейф, беги зигзагами. Если делать это часто-часто, то сам бег получается быстрее. Но вообще, если тебе нужна скорость — передвигайся прыжками.

Помогай стрейфом прицеливанию — так ты можешь обходиться более короткими движениями мыши, и вести жертву прицелом становится легче.

2. Прыгай. Все время прыгай. Не на месте, ясное дело, — из стороны в сторону, вперед и особенно назад — при включенной анимации моделей (/cg_noplayeranims 0) во время прыжка назад ты делаешь сальто и по тебе труднее попасть. Наиболее быстрый способ куда-то добраться — стрейф-джамп. Обычный стрейф-джамп делается просто: стрейфься и прыгай. Есть специальная разновидность стрейф-джампа — серкл-стрейф-джамп, но об этом я тебе расскажу в «Триксах», а пока усваивай обычные прыжки.

Прыжки также помогают стрелять в пол под ноги противнику при стрельбе из РЛ и БФГ — за счет большего угла. Не забывай, что к траектории прыжков применимо то же правило, что и к траектории бега: не прыгай по прямой линии.

3. Приседай. Часто, если вражина нацелился слишком высоко, ты можешь просто пригнуться. Обычно, правда, будут стрелять как раз тебе под ноги, так что это не очень спасает.

Но приседать все равно полезно. Для здоровья — само собой, а еще непосредственно в момент стрельбы, когда ты все равно не двигаешься (из рельсы, шотгана и прочих не слишком скорострельных видов оружия). Присев, ты неплохо сокращаешь площадь поражения, когда по тебе стреляют из шотгана и пулемета. Снайперу тоже труднее в тебя попасть, но лучше просто уйди с линии огня, не забыв послать пару шайтанок в качестве подарка кемперу-затейнику.

4. Верти башкой. Все время осматривай окружающее пространство — если ты первым заметил противника, считай, треть победы у тебя в кармане. Но не просто вози мышью по коврику — нельзя стоять посреди зала и с открытым ртом пялиться на окружающее. Сочетай осмотр с круговым стрейфом — так ты сможешь одновременно и уклониться от вражеского снаряда, если противник заметит тебя первым, и оперативно выпустить собственный, если первым заметишь его ты. Никогда не забывай смотреть наверх, если там может быть враг.

5. Не держи «огонь»! Кроме кастета, пулемета, плазмы и шафта (в отдельных случаях — БФГ), тебе не надо поддерживать огонь постоянно. Да и в этих случаях — не всегда. Тебе требуется лишь несколько метких попаданий, а не максимальное количество выпущенных снарядов. Сначала установи прицел — потом жми огонь. Если ты будешь держать «огонь», стреляя, к примеру, из РЛ, то, скорее всего, ты будешь постоянно опаздывать с прицеливанием на долю секунды и патроны уйдут впустую. Особенно это верно в отношении рельсы.

Конечно, если ты настолько крут и меток, что всегда успеваешь точно навести прицел в нужную точку за меньше чем секунду — то флаг (фраг) тебе в руки. Но это вряд ли

так — для того, чтобы как следует просчитать траекторию противника и траекторию своего снаряда, уходит обычно чуть больше времени. Бей редко, да метко — вот правило.

Также это дело способствует непредсказуемости твоего огня. Уловив максимальную частоту твоих выстрелов, противник будет вовремя уворачиваться от них просто по ритму. Если же ты будешь стрелять в рваном ритме, вражине придется поднапрячься и внимательно прислушиваться, когда ты выстрелишь — это способствует твоему превосходству над ним.

Соответственно, когда по тебе стреляют со стандартной частотой, просто уворачивайся в тот момент, когда должен произойти следующий выстрел.

6. Учи матчасть! Ты всегда должен четко представлять себе, где ты находишься, зачем ты там находишься и куда побежишь дальше. Уровень ты должен знать так, чтобы мог ходить по нему с закрытыми глазами — потому что бежать назад, отстреливаясь, можно лишь обладая хорошим знанием уровня. Четко выучи, где лежат все рулезы, все оружие, все патроны к нему — и своевременно все это дело собирай.

7. Постоянно анализируй действия противника. Ты должен всегда иметь представление о том, где он находится и куда направляется, чтобы встретить его своим метким выстрелом в самый неожиданный для него момент. Слушай, какие звуки он издает, — так ты сможешь вычислить его местонахождение.

8. Своевременно поджирай рулезы. Делать это лучше как бы загодя — обычно как раз тогда, когда должен зареспавниться очередной рулез и начинается кровавая сеча за халяву. Так что лучше прийти на место заранее и встречать опоздавших ураганным огнем, вместо того чтобы самому принимать на репу этот огонь от врага.

9. Будь непредсказуемым. Если ты все время передвигаешься с одной и той же скоростью, тебя будут вычислять как таблицу умножения и на всяком входе тебя будут встречать ракеты. Такое поведение называется «аркадничаньем». Поэтому — не аркадничай. Где-то притормози, где-то пойди кружным путем, если подозреваешь, что тебя ждет засада.

Не лезь на рожон: идеальная ситуация — это когда ты бьешь в спину ничего не подозревающему противнику. Если же он занимает господствующее положение (в тактическом смысле), то лучше не суйся.

10. Сосредоточься! Отвлекающих факторов должно быть по минимуму. Музыку выключи (/s_musicvolume 0) — единственной музыкой для твоих ушей должны служить предсмертные вопли врага. Думай исключительно о том, что происходит на экране. Не отвлекайся на происходящее за его пределами — этому очень способствуют хорошие наушники. Концентрируйся!

Это несколько основных правил, касающихся поведения в дефматче. Первый раунд твоего обучения на этом заканчивается. Чтобы это как следует освоить, тебе понадобится время, и время это должно пройти в непрерывных и упорных тренировках. Запомни: для того, чтобы ПО-НАСТОЯЩЕМУ рулить в дефматче, нужны как минимум МЕСЯЦЫ постоянной практики. Не забывай, что тебе еще очень многому предстоит научиться, прежде чем ты сможешь противопоставить себя лучшим из лучших. Я тебя в этом деле поднатаскаю.

Во второй части гайда ты сможешь научиться более продвинутым тактическим и техническим приемам, всевозможным триксам; освоить правила поведения в мясе, тимплее и дуэли. Также я дам тебе список консольных команд, с помощью которых ты сможешь заточить свой Ку3 под максимальную производительность, наравне с развернутым руководством по точной настройке движка как такового. С нами Сила.

Иди, твори добро, квакер. Пулей, ракетой и плазмой.

The Sims

Разработчик: **Maxis**
Издатель: **Electronic Arts**
Выход: **февраль 2000 г.**
Жанр: **симулятор жизни**
Требования: **P233(PII-300), 32(64)Mb**
Рейтинг: **9.2**

Управляешь созданной тобою же семьей в построенном тобою же домике. Устраиваешь их на работу, покупаешь мебель, обживаешь обстановочку, повышаешь уровень жизни. Если углубиться: следишь за параметрами каждого чада своего и держишь их на наиболее высоком уровне. Есть скиллы, их можно и нужно поднимать с помощью определенной мебели (!). Цели игра не имеет, впрочем, как и все Sim Что-то.

Мы в ответе за тех, кого приручили.
Антуан де Сент-Экзюпери, «Маленький принц»

Предисловие

Прежде всего прошу тебя учесть, что The Sims является игрой оригинальной по форме и сути, хотя и не первой в своем классе. Это симулятор жизни, попытка создать электронное общество, живущее самостоятельно. Посему твоя роль как игрока и конечная цель всего происходящего на экране монитора весьма и весьма сложно объяснимы. Тем не менее, сами попытки обустроить жизнь и быт всей этой малой вселенной крайне забавны.

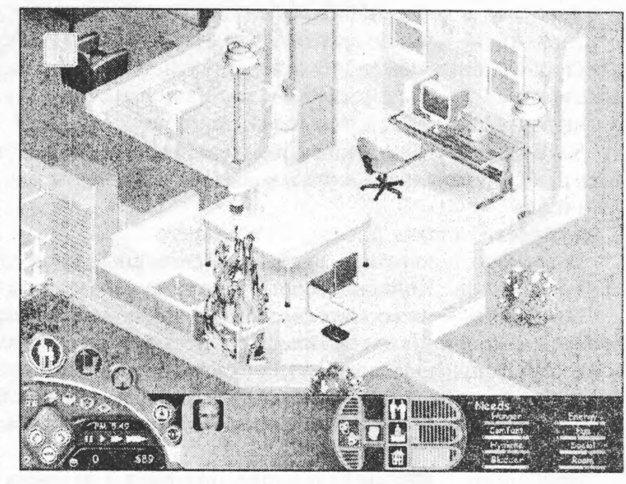
«Жертвы» опытов

Начать игру ты можешь либо создав своего персонажа (об этом позже), либо выбрав одного из имеющихся в наличии. В шести домах «долины» уже обитают две семьи (Goth и Newbies) и еще три ожидают ордера на заселение (Pleasant, Roomies и Bachelor). Каждая из семей в целом и каждый ее член в отдельности обладает своими особенностями и чертами характера. Pleasants — это семейная пара, отягощенная двумя детьми. Они прибывают в городок, чтобы построить надежное пристанище для своих подрастающих чад. «Семья» Roomies состоит из двух подружек, переселившихся на новое место и жаждущих обзавестись новыми знакомыми и друзьями. А Bachelor представляет собой только что окончившего ВУЗ молодого человека, тешащего себя надеждами на светлое будущее.

Учти, что, выбрав семью, можно ее в любой момент бросить на произвол своего компьютерного мозга. А то и вообще выселить из дома. Никто не обязывает тебя заниматься ей всю оставшуюся жизнь. Если надоели — бросай. Создай новых, последи за ними, а потом — представь, как весело будет вернуться, взглянуть на то, чего же добились твои бывшие подопечные без твоего чуткого руководства.

Обрати внимание на создание своей семьи. Во-первых, неважно, один это человек или несколько. Все равно в ходе всей игры он будет обзываться семьей. Так что не удивляйся. Выбери ему имя, фамилию. Затем подбери по желанию пол (имеется в наличии два), цвет кожи (три вида), внешность (несколько вариантов) и возраст (всего два варианта — взрослый или ребенок). После этого следует распределить некоторое количество свободных очков по пяти характеристикам.

Neat — чистоплотность, то есть то, насколько внимательным будет персонаж к тому, спустил ли он/она за собой воду в туалете, выбросил ли мусор в помойное ведро или просто вывалил на лестничной клетке и так далее.



Outgoing — тяга к шумному времяпрепровождению и выходу в люди. Чем больше здесь пунктов, тем больше предпочитает персонаж шумные вечеринки сидению дома в гордом одиночестве.

Active определяет, что же любит персонаж — активно отдыхать или спокойно посидеть у телевизора с умной книжкой.

Playful — большое значение этой характеристики означает, что сей персонаж обожает смеяться, танцевать, играть в игры — в общем, веселиться.

Nice — характер персонажа, манера его обхождения с людьми. Если на эту характеристику угроблено много пунктов, то он весьма добр, внимателен и крайне мил.

«Гнезда» и их обустройство

Определившись с тем, на кого же ты обрушишь свое внимание, учти, что все вновь прибывающие персонажи обладают лишь двадцатью тысячами, которые они могут потратить на покупку дома и его дальнейшее обустройство. Поэтому выбор места жительства сокращается всего до двух построек. Один домик поменьше размером, он стоит около десяти тысяч. Но обладает некоторыми предметами меблировки, включая телефон и кровать. Рекомендуется, если ты решился начать игру своим персонажем. Второе здание побольше, стоит порядка четырнадцати тысяч, но ветер гуляет по абсолютно пустым комнатам.

Теперь самое время, вооружившись художественным вкусом и здравым смыслом (так как нельзя забывать о количестве наличных у персонажа и планах на его будущее), приступить к обживанию дома. Имеются следующие возможности.

Переходи при помощи соответствующей кнопки в Build Mode. Здесь представлен набор инструментов для тотальной перестройки жилища. К таковым относятся:

Terrain Tool — поднятие или опускание почвы;

Water Tool — планировка бассейна;

Wall & Fence Tool — создание стен дома и забора вокруг него;

Wallpaper Tool — обои;

Stair Tool — лестницы на второй этаж;

Fireplace Tool — несколько каминов на любой вкус и карман;

Plant Tool — планировка зеленых насаждений вокруг дома;

Floor Tool — плитка, палас, паркет и прочее напольное украшательство;

Window Tool — вставка разнообразных окон;

Телефонные службы

Pizza — за 40$ твой персонаж менее чем через час получит отличную, сытную пиццу прямо к дверям своего дома.

Maid — за 10$ в день ты получишь уборщицу и чистильщицу всего и вся.

Fire Dept. Если взорвется микроволновка или загорится плита — звони, не стесняйся.

Repairman — слесарь заменит лампочки, починит все, что надо — за отдельную плату.

Gardener — все цветы в доме будут политы, клумбы приведены в порядок. Оплата покустовая.

Police — вызывать только в случае ограбления. Противное грозит массой неприятных слов от полисмена.

Roof Tool — черепица и прочие покрытия для крыши;

Hand Tool — можно схватить предмет, передвинуть, повернуть или продать.

Переходи при помощи соответствующей кнопки в Buy Mode. Здесь есть восемь разделов, каждый из которых содержит кучу предметов, способных порадовать твоих любимцев и повысить их жизненный тонус.

Seating — стулья мягкие и не очень, кресла, диваны, кровати и пр. Способны добавлять плюсы (смотри подробней в разделе «Персонаж под микроскопом») к comfort, energy и room.

Surfaces — столы. Добавляют к room.

Decorative — картины, цветы искусственные и настоящие, статуи и прочая декоративная роскошь. Улучшает room и немногие добавляют к fun.

Electronics — всевозможная электронная машинерия. Телефоны настенные и настольные, приемники, телевизоры цветные и черно-белые, стереосистемы, магнитолы и магнитофоны, приемники и даже сигнализация. Большинство этого добра, помимо выполнения своих прямых обязанностей, еще добавляет к fun и room. Кроме того, устройства типа стереосистем способны развлекать нескольких человек, а при помощи компьютеров можно обучаться

Appliances — кухонная техника, полезная и не очень. Холодильники, электроплиты, микроволновые печи. В общем, все то, что способно послужить заполнению желудка, то есть добавке плюсов к hunger.

Plumbing — сантехника в лучшем виде. Умывальники, унитазы, душевые кабины и джакузи. Все это улучшает показатели hygiene, comfort и bladder.

Lighting — лампы настольные и напольные. Улучшают room.

Miscellaneous — всевозможная всячина. Мусорные ведра, зеркала, игрушки, книжные полки, мольберты, шахматные столики, тренажеры, шкафы, бильярд и пр. Все эти штуки служат для развлечения и улучшения или тренировки некоторых характеристик персонажа.

Насколько персонаж доволен свитым гнездом? Это ты можешь узнать в одном из пунктов внизу, на консольке. Он красноречиво зовется House. Там пять показателей:

Size — насколько подходит персонажу размер дома;

Furnishing — как ему нравится мебель и прочая обстановка;

Yard — красивый приусадебный участок — залог довольства персонажа;

Upkeep — когда в доме не работает что-то, перегорела лампочка, засорился унитаз — ни один человек не будет чувствовать себя уютно;

Layout — хорошая планировка весьма способствует свободному передвижению по жилищу и влечет за собой бесконтрольное повышение настроения.

Персонаж под микроскопом

Консолька внизу экрана красноречиво скажет тебе, что каждое создание характеризуют пять групп признаков. Самый главный — это настроение (mood). От того, в каком настроении он пойдет на работу или в школу, зависят его успехи. Если персонаж счастлив, то зеленые полоски поползут вверх, если же нет — то полоски красные и ползут вниз. Сие движение зависит от того, насколько окружающая обстановка удовлетворяет его требованиям.

Hunger — голод. Это примитивное желание удовлетворяется посредством холодильника. Качество потребляемых продуктов влияет на скорость

Трюк с мусорным ведром

Мусорное ведро очень часто переполняется. А выносить его ой как не хочется. Поэтому когда придет очередь снова совершить этот неприятный ритуал, возьми мешок с мусором и, когда персонаж направиться к выходу из дома (к баку на улице), отмени действие. Естественно, мусор окажется на полу. Но если подобрать эту плохо пахнущую кучку, то она таинственным образом не только поместится обратно в ведро, но там еще и останется куча свободного места.

наполнения желудка. Поэтому помимо упомянутого агрегата обзаведись микроволновкой и прочими достижениями современной техники. Ну а если не хочешь возиться, то просто закажи пиццу по телефону.

Energy — энергия, или силы. Ничто не может их лучше восстановить, чем многочасовой беспробудный сон. Опять же, качество кровати непосредственно сказывается на качестве сна. Не забудь и про кофе как экстренное средство поднятия жизненного тонуса.

Comfort — комфорт. Создается при помощи закупки более удобных стульев, кресел, кушеток, ванн.

Fun — веселье или хорошее настроение. Тут тебе придется выбирать самому. Каждому персонажу нужно свое развлечение: серьезным людям — книга, а несерьезным — компьютер или игровой автомат.

Hygiene — гигиена. Душ, принятие ванны и частое мытье рук с мылом — вот средства для поддержания человека в состоянии идеальной чистоты.

Social — в данном случае верно будет сказать, что это тоска по себе подобным или жажда общения. Сведи его с соседями, пусть поболтает о том о сем. Да найди ж ему/ей пару, наконец! Кстати, в налаживании связей и организации вечеринок весьма полезным оказывается телефон.

Bladder — извини за откровенность, но это нужда. Голая и неприкрытая. Единственный способ от нее избавиться прост, естественен и известен всем от рождения.

Room — этот пункт демонстрирует, насколько персонаж доволен окружающей обстановкой. Способствуют большие окна, много ламп, декоративные вещи и множество зелени за окном. А вот всяческие сломанные предметы и мусор снижают этот показатель.

PERSONALITY — это вторая группа признаков. Тут ты можешь еще раз взглянуть на вышеописанные «личные» показатели персонажа (neat, outgoing и пр.).

RELATIONSHIP. Здесь будут помещаться портреты всех твоих друзей-соседей, как только ты сведешь с ними знакомство. Цифра под изображением показывает, насколько хороши ваши отношения. Чем выше — тем лучше.

JOB содержит всю информацию о твоем продвижении по службе. Нынешний пост, заработная плата, качество работы. Помимо этого тут же высвечены шесть «умений». По мере карьерного роста здесь будет отражаться, что же следует развить, чтобы достичь очередной должности (подробнее смотри в разделе «Работа»).

HOUSE — это пункт, который отражает довольство персонажа его местом обитания, а именно размером, обстановкой, приусадебным участком, состоянием домашней техники и планировкой (подробнее читай в разделе «Гнезда» и их обустройство»).

Работа

Сколь бы скромными ни были запросы персонажа и как бы ты ни экономил на обстановке и меблировке, но деньги все равно кончатся. Поэтому прожить тунеядцем не получится. Единственный выход, как это ни прискорбно, — найти работу. Это делается двумя способами. Первый — газета.

Трюк со счетами

Каждые три дня к любому рядовому персонажу приходят счета. Сходи к почтовому ящику и забери их. Но не оплачивай, подожди еще три дня. И вот когда флажок на ящике вновь поднимется, оплати предыдущие. Новые бумажки исчезнут. Таким образом, тебе надо будет оплачивать лишь один счет из двух.

Воздушный замок

Плотно-плотно застрой пространство колоннами. Затем на них поставь стены, настели полы, то есть построй второй этаж. И вот когда это будет сделано, просто убери колоны. Результат — висящий в воздухе домик.

Примочки – Nude Patch

Одна из примочек, которая появилась в последнее время. Этот маленький файлик (размер архива — менее 1 Кб) позволяет устранить «ретуширование» персонажей при принятии ванны, душа и тому подобного.

Ее каждый день оставляют у почтового ящика на улице. Там ежедневно публикуется одна вакансия. Второй способ — компьютер. Порыскав по сети, ты сможешь подобрать три-четыре должности.

Наиболее часто предлагаемые карьеры — это военная служба, бизнес, политика, спорт и преступная деятельность. Не надейся на высокую должность. Сначала придется твоему питомцу попахать на черновой работе. Насколько быстро будет он продвигаться вверх, зависит от его же умений, которые можно посмотреть внизу, на консоли в разделе JOB. Таких умений всего шесть.

Cooking — умение готовить. Развить его можно, взяв книжку с полки и почитав ее. Помимо того, что, став шеф-поваром, ты сможешь изготовлять шедевры кулинарного искусства, которые отлично утоляют голод, высокое значение этой характеристики значительно снижает шанс подпалить микроволновку или электроплиту.

Mechanical — уровень также повышается посредством чтения книжек. Овладев этой нехитрой наукой, ты сможешь самостоятельно, не прибегая к помощи сантехника или электрика, починить домашнюю технику.

Charisma — харизма отвечает за умение общаться с людьми, умение красиво и ясно изъясняться. Очень важная, даже необходимая характеристика, если ты решишь продвигать персонажа на политическом поприще. Тренироваться же можно, толкая речи перед зеркалом.

Body — тело отвечает за хорошие показатели силы, ловкости, скорости и пр. То есть всего того, что необходимо профессиональному атлету или военному. Развивается либо тренажером, либо плаванием в бассейне.

Logic — логическое мышление важно прежде всего медикам и научным работникам. Лучший способ поднатореть в этом — серьезно заняться шахматами.

Creativity — генерация новых идей, способность к созиданию. Это пригодится всем, кто хочет добиться успеха. Очень помогают игра на пианино, рисование картин.

Очень важно, чтобы твой персонаж уходил на работу в как можно лучшем настроении — от этого напрямую зависит качество выполнения его профессиональных обязанностей. Кроме того, купи будильник и поставь на столик у кровати — после вечеринок до многих не добудиться, а опоздание на работу грозит немедленным увольнением.

Официальные развлечения

Maxis, издатель игры, поддерживает свое детище вовсю. На официальном сайте игры (http://www.thesims.com) уже выложен целый пакет, в который входят новые настенные лампы, голова лося и прочие украшательства для домов, новые строения и так далее. Более того, выложена программа FaceLift (позволяет самому нарисовать физиономию для персонажа), HomeCrafter (можно нарисовать обои и разрисовать полы по своему желанию) и SimShow Skins (если хочешь полностью изменить внешний вид человека). А сейчас объявлен еще и конкурс на лучшего персонажа, лучший альбом фотографий (то есть скриншотов) и рассказ из жизни своих любимцев.

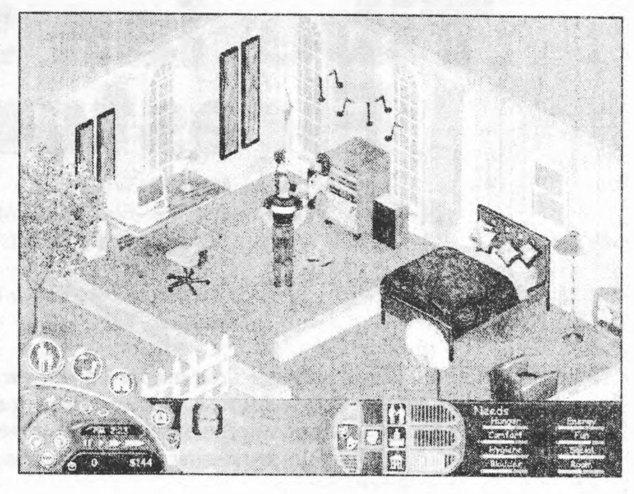
Предметы и действия

В этой игре «операбельно» практически все. Ты можешь подкорректировать ландшафт, перестроить дом, мебель переставить и так далее. Персонажи же могут взаимодействовать со всем этим богатством. Кликнув мышью по любой вещи, ты получишь список возможных действий.

Простейший пример — уже не раз упомянутая газета. Щелчок мышью по ней выдаст следующие варианты: прочитать, выбросить, поискать работу, занести домой. И так со всеми остальными вещами.

После дождичка в SimDay

Четверг провозглашен создателями игры днем всех Симов! А это значит, что каждый четвертый день недели на сайте игры (http://www.thesims.com) будет выкладываться что-то новое — либо новый персонаж, либо новый дом и тому подобное. Так что все обладатели И-нета приглашаются.



Если персонажу требуется какое-то время на выполнение действия, то соответствующая иконка появится в левом верхнем углу экрана. Кликнув по ней, ты намекнешь, что этого делать не надо.

Из таких иконок можешь составить цепочку, которой персонаж слепо последует. Но если одна из восьми «настроенческих» характеристик уйдет сильно в минус, то он все бросит и побежит удовлетворять свое желание. При этом его можно притормозить, но не стоит — в случае с bladder, то есть с нуждой, может случиться непоправимое.

Взаимоотношения

Как и любые другие живые создания (в данном случае псевдоживые), персонажи The Sims быстро куксятся и сдыхают от скуки без общества друг друга. Настроение падает до необозримых пределов, а производительность — еще ниже. Поэтому, нравится тебе это или нет, но поддерживать отношения с соседями придется. Рекомендуется по одному или группами выцеплять их к себе посредством телефонных звонков и устраивать шумные вечеринки.

В принципе, все эти человечки сами могут себя развлечь. Поговорить о том о сем. При этом и утоляется жажда общения твоего персонажа, и увеличиваются значения хороших отношений с соседями. Когда цифра под портретом достигнет пятидесяти, этот человек станет «другом семьи». Это очень важно. Особенно для тех, кто решил построить карьеру на политическом поприще — голоса избирателей, как-никак.

Но если тебе нужно быстро наладить отношения одного персонажа с другим, то лучший способ — просто говорить. Говорить, говорить и еще раз говорить. Это достаточно медленный, но гарантированный вариант. После нескольких бесед появятся новые возможности межличностного общения — сделать комплимент, пошутить, потанцевать, пофлиртовать, сделать подарок, обнять или даже поцеловать. В общем, весь спектр. Но учти: каждое из этих действий требует определенного количественного значения «рейтинга» отношений. Например, если ты попытаешься сделать комплимент соседке, хотя циферка под ее портретом еще не достигла и тридцати (максимальное значение — сто), то не только потерпишь неудачу, но и ухудшишь это значение. Поэтому не торопись.

Не всем персонажам требуются частые сборища, но уж точно всем необходимо время от времени испытывать внимание противоположного пола. Методы достижения искомого такие же, как и при «добывании» друзей. Вот только времени, как правило, требуется больше.

Tiberian Sun: Firestorm

Разработчик: **Westwood**
Издатель: **Electronic Arts**
Выход: **март 2000 г.**
Жанр: **RTS**
Требования: **P200, 32Mb (PII-300, 64 Mb)**
Рейтинг: **7.8**

Выпускать всевозможные адд-оны и mission pack'и к своим хитовым RTS стало для Westwood хорошей традицией. Нововведений в таких «играх» ни на грош, а продаются они с устрашающей скоростью. Впрочем, Firestorm, к счастью, стал хорошим исключением.

— Что будет, если CABAL женится на EVA?
— Не знаю, но, говорят, Tiberian Twilight...
Из неопубликованного на www-форуме «Игромании»

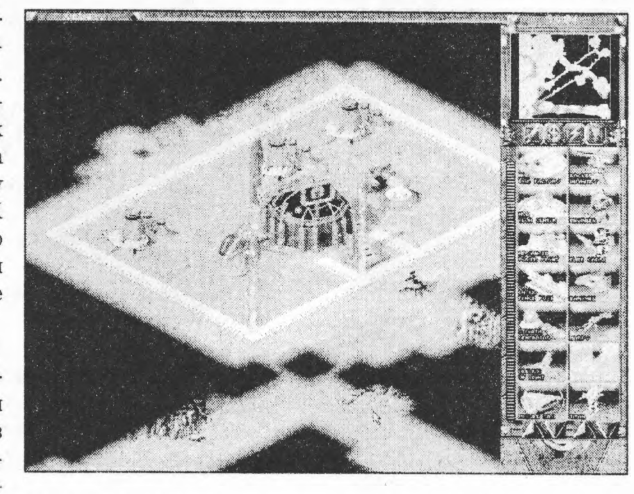
Тиберийская Всемирная история

Command & Conquer. NOD. GDI. Какие знакомые понятия... Кажется, ты уже и не помнишь, когда и при каких обстоятельствах впервые услышал о C&C... Или помнишь? Проверим! А заодно и попробуем провести некоторые интересные параллели.

Вселенная Command & Conquer начинается с одноименной игры (носившей также название C&C: Tiberian Dawn), выпущенной в конце 1995 года. Практически мгновенно завладев умами и сердцами стратегов всего мира, C&C стал не только первой игрой вселенной, но и установил новые качественные планки в жанре RTS. Чуть меньше чем через год вышел mission pack под названием Covert Operations. Он оказался одним из наиболее громоздких — 15 новых миссий и 4 новых саундтрека. Практически сразу же, в ноябре 1996, был выпущен Red Alert, неофициальное продолжение C&C: Tiberian Dawn. Игра отличалась наличием двух графических режимов: один под DOS (старый графический движок C&C), другой под Windows (новый движок под DirectX, на котором позже был написан C&C Gold). Учитывая, что в RA играли, причем играли нехило, Westwood выпустила два адд-она: Counterstrike — тот, что получше, и Aftermath — тот, что похуже. Если первый был еще более или менее играбельным, то второй представлял собой всего лишь набор плохоньких миссий и дисбалансированных юнитов.

В начале 1997 года было объявлено об официальном сиквеле оригинального C&C — Tiberian Sun. Новый воксельный движок, продолжение сюжета Tiberian Dawn — все как надо. Тем временем предприимчивые вествудовцы, дабы срубить очередную порцию капусты для голодающих дизайнеров, осенью 1998 года выпустили C&C Sole Survivor. Здесь игрок управлял лишь одним юнитом, зато мог апгрейдить его по всем параметрам. Sole Survivor был рассчитан исключительно на мультиплеер, хотя там присутствовал и тренировочный режим для одного игрока. Игра не стала популярной в нашей стране. Зато стала популярной другая. В августе 1999 наконец-то вышел Tiberian Sun. О нем писали все («Игромания», в частности, дала полное прохождение и даже немножко читов с советами по изменению характеристик игры). Неудивительно, что Westwood постаралась как можно быстрее выпустить Firestorm — денег-то всем хочется.

Что ждет нас впереди? Во-первых, C&C: Renegade, первый в истории 3D-Action, основанный на сюжете C&C. По слухам — воксельная графика, мощный мультиплеер, оригинальная идея. Во-вторых, Tiberian Twilight — продолжение C&C: Tiberian Sun, о кото-



ром никому ничего не известно. В-третьих, Red Alert 2, о котором известно еще меньше. Напомню, что у Westwood новые игры на новых движках пишутся не менее чем за два года (что сильно огорчает саму Westwood — ОНА ЖЕ ТАК ЛЮБИТ ДЕНЬГИ!!!), так что следующую игру RTS-серии (RA2? C&C3?) мы увидим разве что весной-летом 2002 года...

Игра делится на две кампании, как в оригинальном Tiberian Sun. Но на этот раз концовка едина, за исключением мелких деталей. Естественно, что за каждую сторону с ее разными взглядами на жизнь надо проходить отдельно. А вот как проходить — читай внимательно!

Евангелие от GDI: Desperate Measures

Кампания за GDI начинается практически сразу после победы над NOD в оригинальном TS. GDI не успели отметить победу, как над Землей возникла новая угроза: атмосфера планеты меняется и скоро станет совсем непригодной для человека. Противоядие, опробованное на Умагон, привело к облачению оной в смирительную рубашку. Тратос (лидер мутантов) просит помощи у доктора Будро — тот считает, что в информационной матрице Тацитус, что была найдена на инопланетном корабле, содержится вся необходимая информация для решения проблемы. В настоящий момент Тацитус извлекают из развалин Temple of NOD и грузят на «Кодиак», который отправляется на космическую станцию «Филадельфия». По пути транспорт попадает в ионный шторм и терпит крушение. Связи с космической станцией «Филадельфия» нет, и генерал Кортес с наземной базы GDI начинает самостоятельные поиски «Кодиака».

Миссия 1: Recover the Tacitus

Задания:

1. **Найти и восстановить Kodiak, если возможно.**
2. **Подобрать Tacitus и вернуться в зону высадки.**

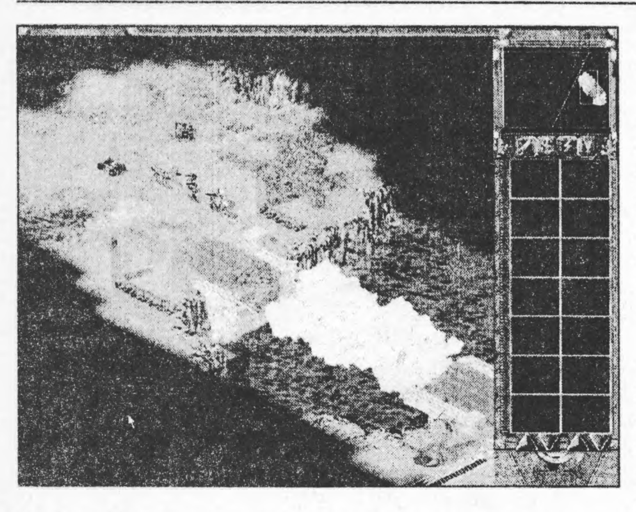
Итак, Kodiak разбился по пути к «Филадельфии». GDI знают предположительное место падения и высылают маленький отряд на поиски. Тацитус нужно вернуть любой ценой. В регионе замечены войска NOD и агрессивные тибериумные формы жизни. Ионный шторм все еще бушует в полную силу, поэтому использование продвинутой техники невозможно.

Сажай инженеров в APC и продвигайся по левому краю карты до разрушенного города. Мутанты скажут, что видели что-то на востоке отсюда, а также заметили прибытие MCV NOD'ов. Ремонтируй мост и переправляйся через него. Перед тобой остатки базы NOD. Запусти инженера в радар — откроется вся карта. Теперь ты видишь Kodiak. Отправляйся к нему. Заводи инженера внутрь. Выяснится, что Kodiak восстановлению не подлежит, а Тратос погиб при крушении. Подгоняй машину, чтобы подобрать Tacitus, и возвращайся назад тем же путем, попутно уничтожая прибывшие войска NOD.

Миссия 2: Party Crashers

Задания:

1. **Защищать маленькие группы гражданских и сопровождать их к зоне подбора.**



2. Защищать базу до прибытия подкрепления.

GDI потеряли связь с маленьким поселением. Сообщения, приходящие с базы GDI в этом регионе, повествуют об атаках неизвестных форм жизни. Нужно расследовать это происшествие и немедленно эвакуировать гражданских с территории.

Не то чтобы эта миссия очень легкая, но давать конкретное прохождение здесь не нужно. Все, что тебе надо, это постоянно штамповать Titan'ов и Disk Thrower'ов, а после высылать их в зоны нападений. Хорошо бы оставить по парочке в узком проходе к площадке вылета и на базе. Сопровождать гражданских к авиационной площадке не обязательно (сами добегут), но разведать путь и поставить охрану не помешает.

Миссия 3: Quell the Civilian Riot

Задания:

1. Нейтрализовать четверых лидеров восстания, не убивая гражданских.

2. Не допустить уничтожение запасов воды и пищи.

Смерть Тратоса вызвала мятежи среди мутантов. Они думают, что все запасы пищи и воды отравлены и над ними нависла угроза уничтожения. Небольшое восстание может перерасти в вооруженный конфликт. Нужно подавить восстание без кровопролития и сохранить запасы.

Сразу гони всеми силами к известной тебе области с резервуарами. По прибытии нейтрализуй взбунтовавшихся граждан. Теперь самое время расставить Mobile EMP. Одну поставь на мост, а две другие — в юго- и северо-восточных углах базы. К каждой EMP приставь по паре Riot Infantry. Теперь все, что тебе нужно, это вовремя использовать EMP и выбегать двумя Riot Infantry в те места, где заявят о себе лидеры восстания. Нейтрализовав одного лидера, стоит обыскать прилегающую территорию на предмет наличия других. После нейтрализации всех четырех лидеров у гражданских проснется совесть и тебя оформят по всей программе Mission Accomplished.

Миссия 4: In the Box

Задания:

1. По двум мостам CABAL'у постоянно приходит подкрепление — нужно уничтожить эти мосты.

2. Захватить контрольные станции, чтобы снять защиту с CABAL's CORE и других частей базы, а затем захватить самого CABAL'а.

Расшифровать информацию, содержащуюся в Тацитосе, после смерти Тратоса не может никто из людей. Доктору Будро приходит в голову одна «замечательная» идея. Ведь NOD провели немало времени в изучении Тацитоса, и их главный компьютер должен уметь декодировать информацию с этой инопланетной матрицы. Доктор предлагает захватить CABAL'а и с его помощью расшифровать Тацитос.

Разворачивай MCV и отстраивайся. По двум мостам постоянно будет приходить подкрепление, которое незамедлительно станет направляться к твоей базе. Построй пару-тройку орков и взорви мосты. Правда, если с северо-восточным мостом проблем не воз-

никнет, то до северо-западного живыми твои орки не долетят. Посему строй одного Jump Jet Infantry и отправляй его в юго-западный угол карты. Теперь ты можешь безопасно зайти на мост и уничтожить его. Думаю, ты уже заметил Cyborg Commando, пасущегося недалеко от северо-восточного моста — уничтожь его авиацией. Теперь настало время разобраться с небольшой базой, что чуть выше твоей. Можешь ее уничтожить, можешь захватить — без разницы. Далее начинай захватывать станции. Первая расположилась в северо-западном углу карты — она снимает защиту по внешнему периметру базы. Вторая находится прямо у входа в логово CABAL'а (ты его уже заметил) — она снимает защиту со входа в это логово. Внутри тебя ждет огромная куча киборгов и третья станция, которая снимает защиту с самой CABAL's CORE. Зачищай киборгов и хватай CABAL's CORE. Все пучком, CABAL is online...

Миссия 5: Dogma Day Afternoon

Задания:

1. Обыскать храмы и найти Tacitus.

2. Подобрать Tacitus и выдвинуться к зоне подбора транспортом.

CABAL не смог расшифровать Тацитус — оказалось, что это только часть матрицы, а второй кусок, по слухам, находится где-то в местечке La Paz, что в Боливии. Археолог под прикрытием Ghost Stalker'а и новой артиллерии Juggernaut должен обследовать все храмы в этом районе.

Археолог, Ghost Stalker и Juggernaut прибудут в зону миссии на одном-единственном Orca Transport (всегда удивлялся его грузоподъемности в некоторых миссиях). По прибытии Juggernaut сразу начнет стрелять — не мешай ему. После зачистки спускайся Ghost Stalker'ом с горы и разгребай ненужную растительность, а также членов культа. Продвигайся на запад по северному краю карты, попутно умерщвляя живность. Дойдя до северо-западного угла карты, поднимайся на гору, где зачи-

Новое в Firestorm

Как известно, в Firestorm появились новые юниты. Рассмотрим их.

Cyborg Reaper (NOD) — $1100

Плод трудов CABAL'а. Мощные киборги — против техники стреляют залпом из четырех ракет, а против пехоты выпускают сеть. Могут стрелять по воздушным целям, но делают это плохо. На тибериуме восстанавливаются чуть ли не мгновенно.

Elite Cadre (NOD) — $300

Были замечены лишь на последней миссии за NOD, представляют собой противовес CABAL'овским киборгам. По мощности и живучести едва ли уступают им, а по цене — вдвое дешевле.

Juggernaut (GDI) — $950

Артиллерия GDI. Создана якобы в противовес артиллерии NOD, но при этом гораздо слабее и менее бронированная. Вариант использования — в виде сигнализации. Услышишь выстрелы — значит, враг на подходе.

Limpet Drone (GDI/NOD) — $550

Зарывается в землю и превращается в Limpet Mine, при этом становится невидимой. Прицепляется к любому проезжающему юниту и открывает область вокруг него. Очень удобная вещь для нахождения вражеских Refinery: подцепил дрона на харвестер — и готово.

Mobile EMP (GDI) — $1000

Передвижной аналог EMP: по команде распускает вокруг себя электромагнитный импульс, который на время выводит из строя технику, включая киборгов, что в отдельных ситуациях весьма немаловажно.

Mobile Stealth Generator (NOD) — $1600

Передвижной аналог стационарного Stealth Generator, обладающий намного меньшим радиусом действия, но зато не требующий электричества. Такими штуками можно обставить базу, так что противник даже не догадается, что она есть вообще.

Mobile War Factory (GDI/NOD) — $1800

Передвижной военный завод. Разворачивается в нужном месте для организации подкрепления наступающим и не требует электричества. При этом дешевле MCV, так что строить новую базу можно на основе Mobile War Factory. Может собираться назад.

щай всех сталкером. Обследуй храм археологом. Как и ожидалось, ничего нет. Поднимайся дальше, зачищая членов культа, и уничтожай грузовик (ящик, конечно, возьми). Далее пройди Ghost Stalker'ом вперед по зеленой «дорожке». Навстречу тебе выбегут три Tiberian Fiend'а — убей их. Около конца дороги (там, где большие заросли синего тибериума) остановись и подведи Juggernaut. Разворачивай артиллерию и стреляй по синему тибериуму. Пронаблюдав за фейерверком, добей выживших и обследуй еще один храм. В нем тоже ничего нет. Далее двигай на восток и спускайся с горы. Осторожно пробеги Ghost Stalker'ом вперед — откроется целая область. Как только увидишь солдат в белом, мотай. Это Cult Guard — они вынесут твоего сталкера в считанные секунды. Сейчас тебе нужно аккуратно пробежать мимо патруля на север, а затем пройти на восток по ущелью и убить растительность — так ты попадешь в тыл врагу. Поднимись на возвышенность, где обитает культ, и осторожно проберись по краю горы к площадке (ты мог увидеть ее, пробегая по ущелью), где молятся члены культа. Один из членов выделяется — это старейшина. Убей его Ghost Stalker'ом, и остальные, не пережив потери идейного вдохновителя, последуют за ним. Все, теперь путь свободен! Заводи археолога в храм и с обретенным куском Tacitus'а направляйся к маяку с Orca Transport.

Миссия 6: Escape from CABAL

Задания

1. **Сопровождать доктора Будро к форпосту GDI для немедленной эвакуации.**
2. **Укрепить базу и уничтожить CABAL'а.**

Увы, но таков закон жанра: не GDI использовали CABAL'а в своих целях, а наоборот: CABAL использовал GDI в своих целях и теперь, заполучив недостающую часть Тацитуса, предал их. Тацитус нужен ему для создания своей империи — империи киборгов. Сейчас доктор Будро спасается бегством от кибер-мозга, но вслед уже послана погоня. Нужно эвакуировать доктора Будро и уничтожить CABAL'а до того, как он сможет созвать подкрепление.

Беги все время вниз по начальному направлению. Найдя базу, немедленно начинай ремонт и готовься к прибытию гостей. Направь доктора к посадочной площадке и подстрой немного Disk Thrower'ов. Отбив атаку, начинай отстраивать базу (MCV привезут после эвакуации Будро) и не забудь об обороне (3-5 Juggernaut'ов должно хватить). Ты, наверно, уже заметил открытую область на радаре с заброшенной базой NOD — ее нужно захватить; желательно при этом взять важнейшие здания, но сделать это непросто, т. к. при захвате одного здания компьютер продаст все остальные. Теперь у тебя есть обе технологии и две базы, причем захваченная база предоставляет очень удобные позиции для обстрела базы врага артиллерией. Осталось только добить врага. Попасть к нему в тыл и уничтожить электростанции можно с помощью обвала в северной части карты, проход к которому лежит через мост в тылу твоей собственной базы. Зачищая базу, не забудь про Mobile Stealth Generator'ы. CABAL, ясное дело, ушел.

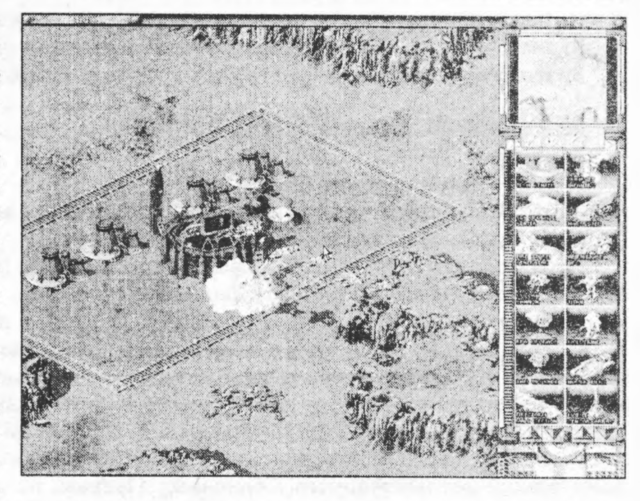
Миссия 7: The Cyborgs are Coming

Задания:

1. **Предупредить гражданских об угрозе CABAL'а.**
2. **Восстановить базу и уничтожить войска CABAL'а.**

CABAL продолжает создавать свою империю, но для производства киборгов ему нужен рабочий материал — люди, и он его с успехом добывает. GDI потеряли связь с базой около Trondheim'а, и у них нет сведений о войсках CABAL'а в этом регионе. Нужно узнать, что же случилось, и предупредить жителей о грозящей опасности.

Беги Commander'ом на восток до базы GDI — там CABAL берет в плен бойцов, попутно уничтожая базу. Теперь беги вниз по дорожке (лучше не торопиться, а то не заметишь двух Cyborg Commando, которых потом отзовут на базу) и предупреди первую деревню. Далее осторожно пробеги вниз мимо патруля — перед тобой еще одна деревня. Добрые жители дадут тебе харвестер. Перебегай мост — перед тобой фабрика по переработке



людей. Аккуратно обогни фабрику по правой стороне, и ты найдешь третью деревню. Тут к тебе присоединится уже целое народное ополчение. Перебегай мост и беги к городскому старейшине, он окажется еще добрее и даст самый клевый бонус — MCV. Разверни машину и уничтожь машины с грузом, разбросанные по городу: там деньги. Прибудет подкрепление, и CABAL начет уничтожать старую базу. Чтобы прекратить атаку, продай все электростанции. Теперь ремонтируй верхний мост и осторожно перегони халявный харвестер на старую базу — пусть возит тибериум, пока на него не обратят внимание. Когда начнется заварушка, уведи харвестер на новую базу, а старую продай. Обрубай все мосты, теперь наземный путь к тебе только один — по льду, а там не каждый проедет. Стройся и укрепляй оборону. Укрепившись, построй пару Orca Fighter (почему недоступны Bomber'ы — загадка; наверное, технического уровня не хватает) и обрубай мост около второй деревни. Теперь освободи от захватчиков зону старой базы и уничтожь грузовики с деньгами около первой деревни. Строй MCV и отправляй на место старой базы. Наладь там добычу тибериума и штамповку юнитов. Уничтожь базу противника в правом нижнем углу карты. Теперь осталось только собрать силы и разбить сердце врага.

Миссия 8: Factory Recall

Задания:

1. **Запустить инфицированного киборга в сеть CABAL'а.**
2. **Уничтожить производство киборгов.**
3. **Уничтожить все войска противника.**

GDI знают расположение CABAL's CORE, но та сильно защищена ввиду постоянно приходящего подкрепления. Сейчас GDI вынуждена пойти на крайние меры и объединиться с NOD в борьбе против CABAL'а. Существуют две базы поддержки CABAL'а: одна — по производству киборгов, другая — по добыче тибериума. Их нужно быстро устранить, соответственно, уничтожение одной базы возлагается на GDI, а другой — на NOD. Ученые GDI создали вирус для занесения в сеть CABAL'а и имплантировали его в перепрограммированного киборга, но хитрый кибер-мозг знает об операции и уже возводит базу. Нужно успеть до того, как CABAL укрепит свои позиции.

Не спеши идти по мосту, лучше посмотри немного ниже. Видишь спуск? Иди по нему и проходи под мостом. Двигайся на том же уровне по краю скалы, и попадешь прямо в тыл к противнику. Неактивные юниты можешь либо уничтожить, либо оставить в покое. Теперь рушь стену и заводи инфицированного киборга в сеть. Здания начнут взрываться, а неактивные юниты (если ты оставил их в живых) проснутся, но при этом некоторые из них будут твоими — вроде такого бонуса от инфицированного киборга.

Далее уничтожай все Sam Site'ы и жди подкрепления. Разворачивай базу, отстраивайся и укрепляйся. Построй Orca Fighter и отправь его к фабрике киборгов, дабы разведать положение Sam Site'ов. Построй Jump Jet Infantry и разведай юго-восточный угол карты. Затем строй пару Orca Bomber, заходи на фабрику с юго-восточного угла карты и возвращайся тем же путем. Теперь осталось только уничтожить противника. Основных входа на базу два — северный и южный. Южный вход практически не защищен

с воздуха, и прорваться там не составит труда. Энергообеспечение базы расположено в юго-восточном ее углу и скрывается Stealth Generator'ом.

Внутри самой базы есть неактивные юниты, которые пробуждаются при атаке.

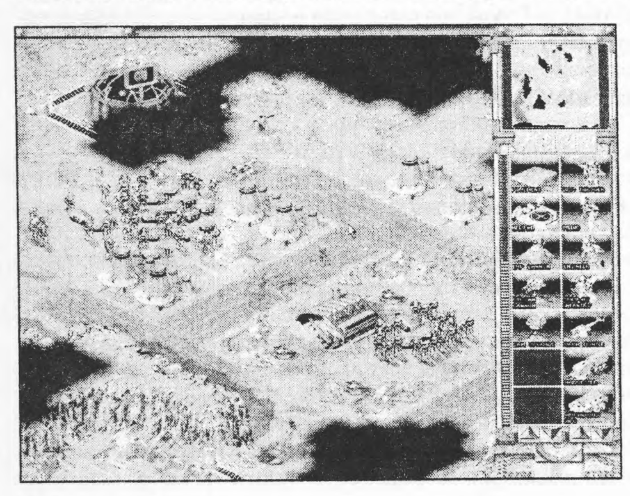
Миссия 9: Core of the Problem

Задания:

1. **Построить и отстоять базу.**
2. **Захватить три станции управления, чтобы снять защиту с CABAL's CORE.**
3. **Уничтожить CABAL's CORE.**

Производство киборгов остановлено вирусом GDI, а NOD уничтожили базу по добыче тибериума. Теперь все готово к финальному штурму.

Вначале тебе дадут двух Titan'ов и одного Wolverine, но не торопись двигаться с места. Возьми робота-пулеметчика и направь его вперед — не успеешь моргнуть, как его уже не будет. CABAL приготовил теплую встречу с помощью трех киборгов, один из которых — Commando. Прибудет подкрепление из двух Wolverine'ов и одного Mobile EMP. Направь одного волверайна на Commando и вслед за ним пусти EMP. Как только Wolverine взлетит на воздух, используй EMP. Прибудет еще два Titan'а. Теперь всеми силами атакуй обездвиженного Commando. Направь по два Titan'а по каждому мосту и уничтожь артиллерию. Приедет MCV, но не спеши раскладывать ее. Перейди правый мост и направляйся в юго-восточный угол карты, где и отстраивайся. Место не очень ровное, но очень хорошее в стратегическом плане. Обруби левый мост — теперь к тебе можно пройти только одним наземным путем. Укрепляй оборону и не забудь про Firestorm, так как компьютер любит побаловаться ракетами. Отстроившись и укрепившись, начинай выполнять цели миссии. Это три станции управления, в которых содержатся куски кода для снятия защиты с CABAL's CORE. Первая станция расположена прямо на западе, вторая — в центре карты, а третья — прямо на севере. Я бы советовал начать с западной, т. к. она расположена на отдельном острове и слабо защищена с земли (4 Cyborg Reaper). Кроме того, компьютер именно оттуда стреляет ракетами. Используй Hover MRLS, чтобы уничтожить киборгов и Sam Site'ы. Захвати все здания, которые сможешь. Теперь у тебя есть первый кусок кода, и ты можешь пускать ракеты. Далее следует напасть на северную станцию, но прежде нужно избавиться от соседней базы по добыче тибериума. Вход охраняется двумя Obelisk'ами, но можно зайти с тыла: в том месте, где ты основал базу, есть обвал с прямым выходом туда. Уничтожь или захвати все Refinery и электростанции. Теперь осторожно спускайся с горы и направляйся к восточному краю карты — здесь есть еще один обвал, ведущий в тыл с электростанциями и еще одной станцией управления. Уничтожь электростанции и захвати станцию управления — второй кусок кода у тебя. Раздобыть последний кусок кода не составит проблем, т. к. все Sam Site'ы обесточены, но делать этого не стоит до тех пор, пока в твоем авиапарке не будет хотя бы 10 Orca Bomber. Видишь ли, как только ты отключишь Firestorm вокруг CABAL's CORE, CABAL со словами «Activating Defense Protocol» поднимет на ноги громадную махину — CORE DEFENDER. Этот защитник сровняет с землей неподготовленную базу за пару минут. Ion



Cannon отнимает у него один хит-поинт (из шести), EMP на него вообще не действует, а сам он слопает второй «Мамонт» секунды за две, не поперхнувшись. Но самое интересное в том, что его самого уничтожать не нужно — достаточно разбомбить CABAL's CORE (для этого тебе и понадобятся 10 Orca Bomber), только я бы посоветовал тебе принять бой, ибо это здорово. Действительно, прикольно такую громадину грохнуть. Все, CABAL больше не будет засорять эфир своим смехом.

...GDI вернули Тацитос, и команда во главе с доктором Будро смогла его расшифровать. Появилась новая надежда на восстановление Земли. Связь с «Филадельфией» восстановлена, и генерал Кортес готовится принимать награды...

Евангелие от NOD: From the Ashes

Кампания за NOD начинается после событий у GDI'шников: Кейн давно умер, CABAL порезан на куски, братство разрознено, идет передел власти. Brotherhood of NOD нуждается в новом лидере, и Славик (глава Black Hand of NOD) пытается присвоить этот титул себе, в то время как остальные его откровенно посылают. Для «утверждения» своей кандидатуры Славику нужен CABAL, ибо тот — творенье Кейна, он наведет порядок в братстве.

Миссия 1: Operation Reboot

Задания:

1. **Проникнуть на базу GDI.**
2. **Найти все три куска CABAL's CORE.**
3. **Вернуться в зону высадки для эвакуации.**

CABAL разобран по кускам, которые хранятся на базе GDI. Нужно собрать все три части и восстановить работу CABAL'a.

Иди сначала вниз до границы карты, а затем до упора на восток. Понаблюдай за тем, как Tiberian Fiend расправится с бравыми ребятами GDI около APC. Захватывай транспорт и плыви на север — попадешь прямо к Temple of NOD. Заводи инженера внутрь, и первый кусок у тебя. Теперь сгоняй назад и привези остальных солдат. Ты, наверно, уже заметил Light Post — если нарвешься на него, то последний кусок увезут. Проскочить мимо не получится, но можно взорвать, выстрелив по ящикам около него (это относится ко всем Light Post'ам в этой миссии). Переходи мост и бери второй кусок. Третий кусок находится на авиационной площадке. Переходи следующий мост, после чего двигайся по дороге. После спуска поверни на север и взорви ящики около стены — теперь проход на авиационную площадку открыт. Уничтожь машину с грузом и подбирай последний кусок. Возвращайся в зону высадки тем же путем.

Миссия 2: Seeds of Destruction

Задания:

1. **Оставаться незамеченными для войск GDI.**
2. **Использовать гражданских для привлечения тибериумных форм жизни.**

CABAL снова в строю и уже вовсю разрабатывает планы операций, заложенных в него еще Кейном. В данный момент он предлагает уничтожить базу GDI с помощью продуктов новых тибериумных экспериментов, причем так, чтобы GDI не узнали об участии в этом NOD.

Направляйся тремя Toxin Soldier'ами до спуска с горы. Далее иди в деревню (ты должен был уже увидеть ее с горы) и обрабатывай всех токсином. Ремонтируй мост в Genesis Pit и мотай оттуда куда подальше, а то еще Tiberian Fiend'у под руку попадешься. Все, что тебе нужно, — это выезжать Toxin Soldier'ами на открывающиеся территории, обрабатывать гражданских токсином и смотреть, как база GDI потихоньку расплывается в утренней дымке и взрывах зданий...

Миссия 3: Tratos' Final Act

Задания:

1. **Прикрепить Limpet Mine к технике противника, чтобы разведать местоположение Tratos'а.**
2. **Отключить Firestorm и нейтрализовать Sensor Array'и.**
3. **Убить Tratos'а.**

CABAL приказывает убить лидера мутантов Тратоса, так как он — единственный человек (точнее, мутант), который может расшифровать информационную матрицу Тацитус для GDI, что, естественно, мешает планам братства.

Сначала осмотрись — видишь Ghost Stalker'а, который стоит у ворот? Он досматривает все приезжающие машины и стопроцентно заметит прикрепленный Limpet Mine. Досмотрщика нужно убрать, но он вооружен «рельсой». Выкопайся неподалеку от входа и напади на него всеми доступными силами. Далее ставь Limpet Mine и смотри, что разведает грузовик. Тебе нужно уничтожить или захватить шесть электростанций (та, что у проходной, не в счет), чтобы снять Firestorm с Tratos'а. Но для начала неплохо бы разведать местность. Для этого возьми один Limpet Drone и пусти его на север по воде к тому месту, где останавливаются грузовики. Воду охраняют Hover MRLS — нужно их выманить к своим и уничтожить. Выройся перед стеной и пробей в ней брешь. Теперь заводи мину внутрь и закладывай ее на перекрестке. Патрульный Hover подцепит твой Limpet Mine и разведает основную часть базы. Найди безопасное место внутри базы недалеко от радара (около того места, где ты и пробил брешь) и вырывайся. Отсюда ты будешь делать свои дальнейшие вылазки, тем более что недалеко есть тибериумное поле, где ты можешь лечить киборгов. Захвати радар, он откроет территорию с Tratos'ом плюс периметр Firestorm и другие важные области. Настало время вырубать электростанции. Возьми одного солдата и направь его к двум электростанциям, которые расположились за стеной неподалеку. По тебе выстрелит RPG, но зато ты хорошо рассмотришь место вокруг нее. Сажай двух инженеров и Rocket Infantry в APC и вырывайся около RPG — стрелять по тебе она не сможет. Уничтожь RPG и захвати две электростанции. Можешь продать одну из них, благо для радара и одной хватит. Теперь посмотри туда, где радар открыл две электростанции, вплотную обнесенные стеной. Сажай в APC Rocket Infantry и вылезай подальше от Light Post. Уничтожь обе электростанции и возвращайся. Последние две электростанции находятся на острове (его разведал Hover) под оком лайт-поста и охраной Hover'ов. Выходи прямо под фонарем, он тебя не заметит. Громи все и вся. Как только Firestorm взлетит на воздух, вытаскивай все силы из-под земли на место бывшего Firestorm Generator'а и зачищай местность вместе с Tratos'ом.

Миссия 4: Mutant Extermination

Задания:

1. **Найти базу мутантов.**
2. **Подобрать Tacitus и вернуться к зоне высадки.**
3. **Уничтожить мутантов.**

Как оказалось, CABAL дал приказ об устранении Тратоса самостоятельно, не спросив разрешения у Славика. Последний в бешенстве, но CABAL больше не слушает его. Мутанты сперли у братства Tacitus, который нужен CABAL'у якобы для процветания братства.

Проезжай вперед на ровное место и раскладывай MCV. Развивайся, но не спеши нападать на мутантов, расположившихся неподалеку, иначе на тебя начнутся атаки (они и без того начнутся, только позже). Не забывай, у них на вооружении есть первые «Мамонты» и «рельсы». Отстроившись, приступай к поиску базы мутантов. Заранее предупреждаю: она расположена на северо-западе карты. Построй Attack Buggy и разведай территорию. Выясни место расположения артиллерии и уничтожь ее гарпиями с воздуха. Не пытайся найти Tacitus до зачистки противника — его уничтожат. Также не стоит нападать всеми си-

лами на вражескую базу, так как мутанты держат там в загоне Tiberian Fiend'ов и не замедлят их выпустить при атаке. Лучше напади сначала мелкой группой, чтобы Fiend'ов выпустили и те побежали в атаку на твою базу (где их ждет героическая смерть), а затем можно налететь в полную силу. Зачистив базу мутантов, отгони грузовик с Tacitus'ом к зоне высадки и добивай оставшихся противников.

Миссия 5: Escape from CABAL

Задания:

1. Бежать от войск CABAL'а и найти заброшенный аэродром.

2. Починить станцию связи и вызвать подкрепление.

3. Отступить к Montauk (передвижной командный центр NOD).

От одного NOD'овского генерала поступило предложение отключить CABAL'а, но было уже слишком поздно. CABAL предал братство, чтобы создать свой мир. Все генералы теперь убиты, и из верхушки в живых остался только Славик. Нужно немедленно спасаться от CABAL'а.

В этой миссии все делать крайне быстро, так как погоня уже выслана и, как говорится, промедление смерти подобно. Просмотрев вступление, поднимись на гору и убей киборга. К тебе присоединятся три Attack Cycle. Далее спускайся с горы и дуй на запад. Проезжай мимо деревни и поднимайся на гору, где тебе предстоит спасти трех инженеров. Далее, не спускаясь с горы, гони на запад и расстреляй обвал — теперь ты на старом аэродроме. Восстанавливай станцию связи и жди, пока покажут место эвакуации с Montauk'ом. Отправляй к нему все войска и, главное, не обращай внимания на противника.

Миссия 6: Needs of the Many

Задания:

1. Разведать гражданские поселения и базу GDI.

2. Отвлечь авиацию GDI разрушениями гражданских построек.

3. Завести инженера в радар GDI, чтобы украсть технологию EVA'ы.

CABAL предал NOD, и теперь братству нужен новый тактический компьютер. Славик приказывает захватить технологию GDI'шной EVA'ы.

Вести с Тибериумных Полей

Синий тибериум, зеленый тибериум... Он появился еще в Tiberian Sun, но тогда на него не обратили особенного внимания. Положа руку на сердце, заранее скажу, что подобное было еще в Red Alert — там был простой Ore, а был еще такой цветастый. Харвестер за раз привозил 1400 единиц руды вместо обычных 700. В «ТибСане» эта модификация ресурса приобрела более грозные черты — если с синим тибериумом неаккуратно обращаться, можно было повзрывать все вокруг. Возили его так же: 1400 за все заполненные ячейки харвестера. Скажу по страшному секрету: еще в прабабушке «ТибСана» — Dune 2 — была особая точка на спайсовом поле, расстреляв которую можно было получить доппаек. Соответственно, если неосторожно переместить на эту точку машину, она просто-напросто взрывалась. Так вот, возвращаясь к Tiberian Sun: синий вид тибериума столь же прибылен в Red Alert, сколь и опасен для здоровья окружающих в Dune 2. Так что ты это, поосторожнее... за кредитами гонись, себя не забывай...

Не знаю, то ли глюк скрипта, то ли ошибка мапмэйкера, но эту миссию можно пройти за несколько минут изначальными юнитами. Гони три Stealth Tank'а на восток. Там ты найдешь деревню и грузовик. Уничтожь грузовик и подбери ящик — теперь танки как новенькие. Возьми один «стэлс» и проедь им вверх по реке, пока не найдешь туннель. Подгоняй остальные танки и заводи их в туннель — ты внутри базы GDI. Разведай местоположение радара и электростанций на севере. Я думаю, ты уже заметил виновника этого безобидного проникновения на базу — не разложенный Sensor Array. Размести Stealth Tank'и подальше друг от друга (так, чтобы их всех не мог накрыть Orca Bomber) и сажай инженеров в APC. Теперь отправь APC к электростанциям и перед самым его подъемом атакуй что-нибудь «стэлсами». Направь инженеров к радару. Пока противник занят уничтожением танков, инженеры без проблем достигнут цели. Вот и все.

Миссия 7: Determined Retribution

Задания:

1. **Отремонтировать мосты для прибытия подкрепления.**
2. **Захватить станцию управления, чтобы снять защиту с CABAL's CORE.**
3. **Уничтожить базу CABAL'а и ее защитников.**

Заполучив себе EVA'у и прогрузив ее данными, NOD полны решимости отомстить CABAL'у. EVA вычислила предположительное местонахождение CABAL's CORE, так что NOD ничего не остается, кроме как атаковать.

Раскладывай MCV и отстраивай базу. Укрепив оборону, нужно наладить прибытие подкрепления. Для этого придется отремонтировать два моста. Первый находится прямо на востоке. Убери трех киборгов около него и отремонтируй мост — теперь к тебе регулярно будет приходить подкрепление из либо четырех Tick Tank'ов, либо из двух артиллерий и двух Devil's Tongue. Второй мост расположен на северо-востоке, практически рядом с твоей базой. Проблема в том, что добраться до него гораздо сложнее, чем до первого, из-за нескольких подземных APC, под завязку набитых киборгами, так что придется сначала укрепить оборону. Уничтожай киборгов и ремонтируй второй мост — теперь подкрепление приходит с двух сторон. При разведке первого моста ты, наверное, заметил разъезжающий туда-сюда вражеский харвестер. Позаботься о том, чтобы он подхватил Limpet Mine. Теперь ты знаешь местоположение всех Refinery и Silo — захвати их и укрепи там оборону. Недалеко на востоке от захваченных Refinery находится база CABAL'а с тремя Missile Silo, штампуй юниты и атакуй ее. Вход охраняется только двумя Obelisk'ами, но при атаке прибудут APC с киборгами, так что подготовься основательно. Захвати три Missile Silo — теперь ракеты тебя беспокоить не будут. Настало время напасть на основную базу врага, ищи ее в северо-западном углу карты. Обогнуть основную оборону можно, зайдя со стороны захваченных Refinery. Захвати на этой базе хотя бы одно здание, остальные можешь уничтожить. Не поднимайся на гору — там тебе организованна теплая встреча в лице Cyborg Commando. Строй EMP около захваченного здания и вырубай Commando. Теперь атакуй всеми силами обездвиженного Cyborg Commando и захватывай станцию управления. CABAL смоется и устроит на прощание фейерверк из кучи Multi — Missile.

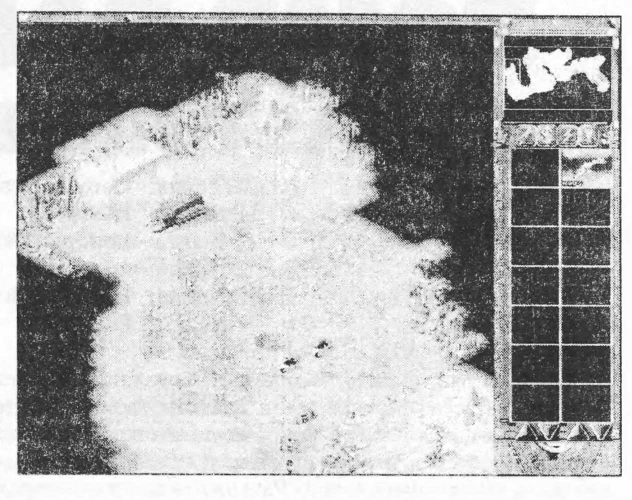
Миссия 8: Harvester Hunting

Задания:

1. **Защитить гражданских (и это-то за NOD???) от атак CABAL'а.**
2. **Уничтожить добычу тибериума CABAL'ом.**

Славик вынужден пойти на сотрудничество с GDI, чтобы уничтожить CABAL'а. Информация NOD и GDI о месте дислокации CABAL'а совпадает, но нужно сбавить темпы производства войск CABAL'ом. В то время как GDI уничтожают производство киборгов, на NOD возлагается задача по уничтожению большой базы по добыче тибериума.

Разворачивай Fist of NOD и сразу штампуй четыре Tick Tank'а, один Mobile Repair Vehicle и один Mobile Stealth Generator (не забудь развернуть его). Построй несколько Limpet Drone и позаботься о том, чтобы вражеские харвы подцепили их. Теперь тебе



известно месторасположение Refinery. CABAL нападет на гражданских — посылай на помощь четыре Tick Tank'a и Mobile Repair Vehicle. При должном ремонте они без труда справятся со всеми. В поселении есть грузовики — уничтожай их и бери ящики с деньгами. После освобождения гражданских прибудет подкрепление из пяти инженеров и трех машин с деньгами. По дороге к поселению ты наверняка заметил ящики в ущелье. Попасть туда можно только из-под земли — строй APC и отправляй туда. Забрав деньги, верни APC к Fist of NOD и сажай туда пять инженеров. Направь APC к Silo на северо-западной базе (ее разведали харвестеры). Захвати три Silo с деньгами, Construction Yard и Stealth Generator, что стоит впритык к предыдущему. Строй электростанцию, чтобы скрыть захваченные строения. Теперь строй Hand of NOD для производства инженеров и хватай все здания на этой базе, а затем продавай их. Основную базу ты устранил, теперь остались несколько Refinery и Silo на другой. Попасть к ним ты можешь, держась южного края карты.

Миссия 9: Core of the Problem

Задания:

1. **Построить базу и выжить.**
2. **Захватить три станции управления, чтобы снять защиту с CABAL'a.**
3. **Уничтожить CABAL's CORE.**

CABAL предал братство и теперь должен заплатить за это. GDI уничтожили производство киборгов, и теперь самое время для финального штурма.

Эта миссия до боли напоминает аналогичную за GDI. Начни свое последнее в Firestorm утро с зачистки киборгов. Прибудет подкрепление. Продолжай зачистку. Затем переведи Devil's Tongue на другую сторону. Прибудет подкрепление. Ремонтируй мост и зачищай киборгов. Разворачивай прилетевший MCV и захвати радар, он откроет месторасположение CABAL'a. Теперь развивайся и укрепляйся на этом месте. Будет сложно, но ведь и легкой жизни (хе, последняя миссия, однако!) тебе никто не обещал. Укрепившись, приступай к захвату станций управления. Первая станция находится прямо на севере, вторая на северо-востоке, а третья — прямо на востоке. Начать советую с северной, несмотря на то, что около нее торчит целая база. Причем желательно именно захватить эту базу — радар покажет месторасположение остальных станций, да и вторая «штамповочная» никогда не помешает. Для взятия восточной станции тебе понадобится 3-4 APC с пятью инженерами и Rocket Infantry. Избавляйся от Cyborg Reaper'ов и хватай станцию вместе с Missile Silo. Теперь осталась последняя, с ней проблем вообще нет. Просто уничтожь стену и заведи инженера. Как и в миссии за GDI, активизируется CORE DEFENDER, но Banshee — не Orca Bomber, и так просто разбомбить CABAL's CORE не получится. Так что либо строй 20 Banshee, либо атакуй с земли. Все, бывший кибер-ментат и изменник уничтожен.

...Братство отомстило предателю и готовится к возвращению Кейна. Возвращение состоится скоро – в результате генетических экспериментов он был воссоздан, но кем Он будет на этот раз?..

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Разработчик: **Core Design**
Издатель: **Eidos**
Выход: **ноябрь 1999 г.**
Жанр: **adventure**
Требования: **P233, 32Mb (PII-300, 64Mb, 3D уск.)**
Рейтинг: **90/60/90**

И она снова пришла. Ждали ее? Неважно, неважно... Главное, что она вернулась. Почтила, так сказать, тебя, меня, всех нас своим присутствием. Принесла с собой запах дорогой помады и несколько новых полигональных нарядов, прилежно встала на карачки попкой к тебе и, повернув головку, лукаво подмигнула: «Смотри-ка! У меня теперь на три фазы анимации больше!» Разложила на столе очередную карту очередной гробницы и выжидающе заглянула тебе в глаза: «Пойдем, поиграем?» Поиграть? С тобой? Всегда пожалуйста, Лариса... Только как ты меня достала, ой, как же ты меня достала...

УПРАВЛЕНИЕ

Сначала несколько слов об управлении игрой. Можно с уверенностью сказать, что на 99% или около того оно осталось прежним, как в Tomb Raider 3. Оставшийся один условный процент приходится на пару новых действий Лары Крофт, о которых мы скажем ниже. И все же для тех игроманов, кто начинает свое знакомство с одиссеей этой неутомимой красавицы лишь с данной серии игры, повторим, что базовые правила управления подробно освещены создателями и помещены в разделе «Options» главного меню, которое появляется на экране при начале игры. Упустили авторы лишь некоторые клавишные сочетания. Вот они.

Shift + стрелка «вперед» — движение не бегом, а шагом.

Ctrl + стрелка «вперед» —

а) преодоление невысокого препятствия, подтягивание;

б) возможность ухватиться руками за пригодную для этого поверхность над головой с последующим передвижением в висячем положении на руках при помощи стрелок (назовем это способом передвижения «по-обезьяньи»);

в) при лазании по шесту — движение вверх, если нажата стрелка «вперед», и скольжение вниз, если нажата стрелка «назад».

Ctrl + Alt — прыжок вверх с возможностью ухватиться руками за что-либо.

Ctrl + Alt + стрелка «вперед» — прыжок вверх и вперед с возможностью ухватиться руками за что-либо.

Ctrl + Alt + Shift — ухватившись руками за что-либо, Лара делает стойку на руках.

Shift + стрелки «вправо» или **«влево»** — передвижение вбок без поворота туловища.

Точка (русская Ю) + **стрелки** — передвижение на четвереньках.

Стрелка «вперед», а затем **клавиша «/»** — передвижение со спринтерской скоростью.

Стрелка «вперед», а затем **Shift + Alt** — изящный, но порой опасный прыжок «ласточкой» с кувырком через голову.

Ctrl + клавиша «/» — раскачивание на канате в подвешенном состоянии.

Ctrl + Alt + стрелка «назад» — кульбит назад при лазании по шесту.

Как управлять машиной?

Нажать курсором на изображение ключей в верхней полоске экрана — сесть в машину.

Alt + стрелка «вправо» — вылезти из нее.
Ctrl — двигаться.
«/» — задняя передача.
Delete — передняя передача.

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Пистолеты — верный спутник Лары на протяжении практически всех уровней игры. Относительно невысокие убойная сила и дальнобойность во многом компенсируются неограниченным боезапасом. Как свидетельствует опыт, пистолеты вполне можно применять и для борьбы с достаточно грозным противником, разве что стрелять приходится дольше, чем, например, из ружья.

Ружье — достаточно мощное оружие, способное нейтрализовать большую часть противников. Используются патроны как стандартного типа, так и с расширенным диапазоном рассеяния дроби. Убойная сила достигает максимума при стрельбе с небольших расстояний.

Автомат «узи» — скорострельное оружие, имеющее больший диапазон действия, нежели пистолеты и ружье. К сожалению, для поражения цели приходится тратить весьма много патронов.

Ручной гранатомет — весьма эффективен в тех случаях, когда цель должна быть не просто поражена, а буквально разорвана в клочья. Это относится в первую очередь к первым двум типам используемых боеприпасов — стандартным и супермощным (в последнем случае при выстреле из гранатомета вылетают три огненных шара, которые, распускаясь, как бутоны цветка, уничтожают все, что попадает в зону их действия). Третий тип боеприпасов — ослепляющие патроны, характер действия которых очевиден из названия: они не столько уничтожают противника, сколько на время парализуют его активность.

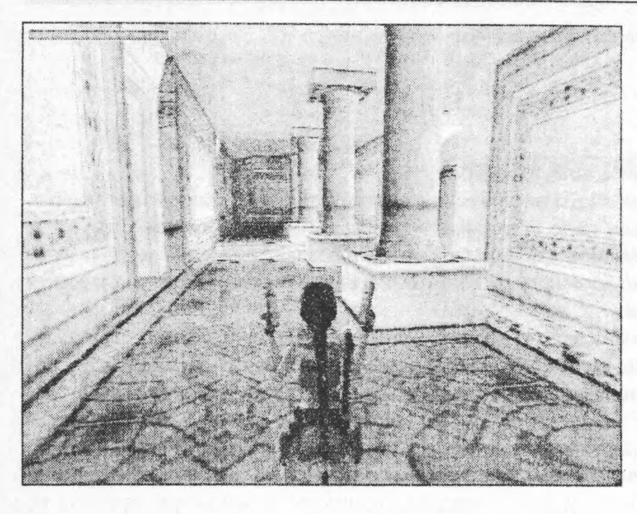
Арбалет — новый вид оружия, отсутствовавший в прежних сериях игры. Особенно эффективен при использовании в сочетании с лазерным прицелом, когда требуется поразить цель, находящуюся на значительном удалении. Стреляет тремя типами стрел — стандартными, отравленными и разрывными (последние имеют убойную силу, сопоставимую с гранатометом).

Револьвер — прекрасное оружие, имеющее значительную убойную силу и дальнобойность. Весьма эффективен при использовании в сочетании с лазерным прицелом при стрельбе на большие расстояния. Единственный недостаток — ограниченность боезапаса.

Бинокль — прекрасное добавление к вещмешку Лары. Используется для рассмотрения удаленных и слабо освещенных предметов и объектов, например, карнизов, выступов, коридоров и туннелей (последнее особенно важно при дефиците осветительных патронов — т. н. свечей). Подсветка рассматриваемого объекта осуществляется нажатием клавиши **Ctrl**.



Осветительные патроны (условно именуемые свечами) — традиционный атрибут похождений Лары. Назначение понятно. Могут применяться даже под водой. В изобилии встречаются практически на всех уровнях. Весьма полезны



для определения глубины какого-то темного колодца или ямы. Не мешают стрельбе — при извлечении оружия Лара автоматически бросает свечу на землю.

Маленькая аптечка — незаменимая первая помощь при незначительном ранении, падении с высоты или укусе ядовитых скорпионов, ос и прочих тварей. Восстанавливает здоровье примерно на 50%.

Большая аптечка — то же самое, что маленькая, но восстанавливает 100% здоровья. Встречается намного реже маленькой.

«ДРУЗЬЯ»

Обычные охранники — как правило, облаченные в светлые балахоны и вооруженные ружьями или автоматами «узи».

Ниндзя — чаще всего в красно-черных одеждах. Могут быть вооружены автоматом и/или самурайским мечом. Вращая меч, ниндзя способен отражать летящие в него пули, поэтому стрелять в него целесообразно лишь в те моменты, когда он опускает меч. Опасен лишь в ближнем бою — на расстоянии никакого вреда причинить не способен.

Кабан — встречается лишь на первом, тренировочном уровне игры. Откровенно слабый противник.

Бык (точнее, некая помесь быка с броненосцем) — злобное, сильное, агрессивное и практически неуязвимое животное. Чаще всего от него следует просто убегать, но можно также использовать хитрость, имея в виду невысокую маневренность и явную узость интеллекта этой твари.

Акула — встречается лишь однажды. «Убойная сила» подводного тирана в комментариях не нуждается.

Скарабеи — весьма противные и опасные ползучие твари. Появляются, как правило, неожиданно и сразу большими стаями. Способны убить героиню в считанные секунды. Бороться с ними практически бесполезно. Главное средство спасения — бегство. К счастью, нередко они исчезают столь же стремительно, как и появляются.

Динозавр — мощный зверь весьма угрожающего вида. Крайне опасен и трудноуязвим.

Минотавр — впервые появляется на уровне Chambers Of Tulun. Высокий и мускулистый противник, опасный враг для стройной и относительно низкорослой Лары.

Летучие мыши — вездесущие летающие отродья, не столько опасные, сколько назойливые. К счастью, легко уязвимы.

Гигантские осы — осы как осы, только очень большие и ядовитые — двух-трех укусов достаточно, чтобы отправить Лару на тот свет. Против них хорошо действуют ружье и револьвер.

Скорпионы — черные (мелкие) и красные (гигантские) — тоже вполне понятные насекомые. Укусы их ядовиты, а у гигантских порой и смертельны.

Огненный шар («шаровая молния») — малопонятный феномен, возникающий как бы из ниоткуда, но способный за несколько попаданий лишить Лару жизни, если она вовремя не окунется в воду.

Водный шар — в общем-то это даже не противник. Дольше объяснять, что именно это такое, а лучше поиграть и посмотреть самим.

Ледяной шар — тоже скоре союзник Лары, чем ее недруг. Однажды весьма кстати помог ей превратить воду в лед.

Фарох — мифическая птица с золотистым оперением и способностью метать убийственные огненные шары. Опасна и тем, что способна бесконтактно подпитываться от энергоресурсов Лары, тем самым укорачивая ее жизнь. К счастью, встречается нечасто.

Хорус — неуязвимый летающий громовержец. Встречается на самом последнем уровне игры, так что если ты дошел до него, то никакой Хорус тебе уже не страшен.

ПОСОБИЕ НАЧИНАЮЩЕГО МАНЬЯКА

Отравленные дротики — встречаются только в самом начале игры. Надо либо бежать со всех ног, минуя их, либо проползать под ними на четвереньках.

Вращающиеся лезвия — досадное препятствие, что-то вроде карусели с ножами, способной существенно подпортить здоровье героини. Преодолеть лезвия можно благодаря точно рассчитанным по времени передвижениям.

Ямы с кольями на дне — стандартные уловки создателей игры, известные с самой первой ее серии. Обычно находятся в темноте.

Выскакивающие колья — могут появляться из пола (при нажатии на соответствующие его зоны или при прыжке над ними), с потолка (соответственно, при проходе под конкретными зонами), а также с боков (например, в шахте или колодце). Миновать эти ловушки также поможет тщательный хронометраж передвижений героини.

Вырывающееся пламя — сгустки пламени, вырывающиеся из горелок. Действуют либо в фиксированном режиме (например, с каким-то установленным интервалом), либо в случае чрезмерного приближения к ним героини.

Каменные блоки и обломки пирамид — характер помехи ясен из названия. Как правило, избежать столкновения с ними нетрудно, однако делать это приходится уже после того, как однажды под ними окажешься (к вопросу о пользе частого сохранения игры).

Сдвигающиеся каменные плиты — действуют грубовато, но эффективно, стремительно сдвигаясь и расплющивая тело героини. В принципе, к ним нетрудно приспособиться, после чего они перестают представлять большую опасность.

Рассекатель торса — встречается преимущественно в узких коридорах и туннелях. Два острых ножа, движущихся на встречных курсах и мгновенно перерезающих тело героини. Включаются обычно от сенсорных датчиков. Миновать их можно лишь опустившись на четвереньки и проползая под ними.

Раскачивающиеся топоры — точнее, гигантские секиры, подвешенные наподобие маятника и грозящие неминуемой смертью любому, кого они заденут. И здесь четкий хронометраж — твой верный помощник и спаситель.

Ножи-ножницы — суть исходящей от них угрозы ясна из названия: лезвия смыкаются, как у ножниц, и лихо рассекают живую плоть. Легко преодолеваются в прыжке.

Свисающие цепи и шары — раскачивающиеся гигантские металлические изделия, способные если и не убить, то основательно поранить героиню. Главное в избавлении от них — ловкость и точность движений.

Отсекатели рук — остроумное и остро отточенное приспособление, призванное умерить аппетиты людей, жаждущих посягнуть на некий предмет, например, лежащий на постаменте. Как правило, их действие можно нейтрализовать, если приблизиться к означенному предмету с определенной стороны.

Автоматические пулеметы — встречаются редко, но бьют метко. А главное — они весьма трудноуязвимы. Как правило, их можно вывести из строя, взорвав (например, метким выстрелом) стоящую рядом канистру или бочку с бензином.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Внимание, товаристчъ! Предлагаемое прохождение — по крайней мере в том, что касается некоторых уровней — описывает лишь один из вариантов действий Лары (и твоих, разумеется). В некоторых случаях можно было бы поступить иначе, добившись прак-

тически того же результата, по крайней мере, благополучно достигнув конца уровня. Однако то, что перед тобой, — наилучший образец с точки зрения зрелищности и качества. Поиск альтернатив остается на твое усмотрение.

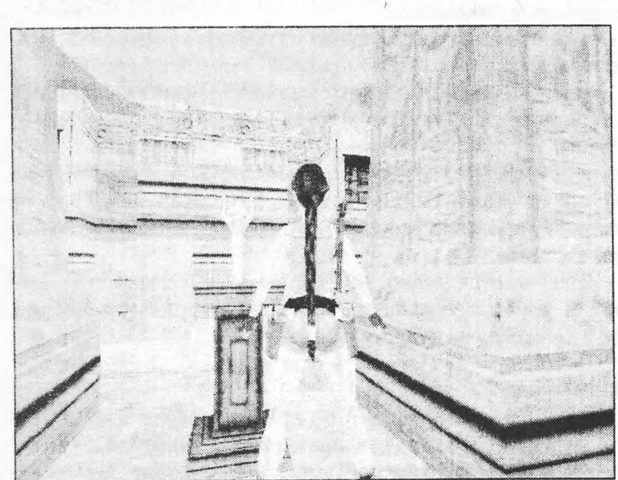
По установившейся традиции игра начинается со своеобразной тренировки Лары — и играющего — в освоении ими различных движений. Действие происходит в подземных пещерах Камбоджи, год 1984. Этот **первый**, тренировочный уровень называется

Angkor Wat

Именно здесь ты можешь в должной мере проверить, уточнить, а возможно, и расширить диапазон движений героини, определяемых нажатием соответствующих кнопок и клавиш. Данная часть игры существенно упрощена по сравнению с тем же Tomb Raider 3, поскольку действиями Лары руководит опытный наставник, который неизменно следует впереди нее и дает соответствующие указания (увы и ах, но только по-английски). Держись поближе к нему, и тогда не заблудишься. Однако советы советами, а действовать тебе придется самому — прыгать, карабкаться, плавать и т. д., так что не преуменьшай сложность данного этапа. Не забудь по ходу передвижения подбирать ценные артефакты вроде аптечек и золотых черепов.

Итак, пройди вперед, выслушай своего спутника и следуй за ним. (Выслушивать его тебе придется в любом случае — как только этот человек начинает говорить, управление игрой приостанавливается. Мы не будем больше заострять твое внимание на целесообразности прислушиваться к советам наставника, равно как и всюду следовать за ним.) Предварительно можешь подойти к левому выступу и взять Золотой череп. Спустись по ступеням. Оказавшись перед узкой расщелиной с водой, гид предложит тебе совершить пробный прыжок. Рискни ослушаться его и вместо этого прыгни в воду — на мелководье ты найдешь еще один Золотой череп. А вот теперь можно выбраться из воды и перепрыгнуть через расщелину, после чего продолжать путь вперед.

В следующей комнате обогни колонну и постарайся избежать столкновения с кабаном, предоставив наставнику возможность убить его, поскольку у тебя пока нет при себе никакого оружия. В следующем помещении тебя ждет водопад и новая порция наставлений по части того, как совершать прыжки — для любого человека, имевшего дело с предыдущими сериями Tomb Raider'а ничего нового в этих откровениях нет. На всякий случай, если же ты все-таки упадешь в воду, не расстраивайся: в правом углу водоема имеется покатый спуск, по которому ты можешь подняться и проделать последнюю часть маршрута заново. Ничего полезного в этом помещении ты не найдешь, а потому продолжай плестись в хвосте у своего наставника. Впереди тебя ждет еще один, чуточку усложненный прыжок, но и с ним ты без труда справишься.



Проследи за действиями мужчины, когда он станет взбираться на стену, и повтори его маневр: встань вплотную к стене, подпрыгни и клавишей **Ctrl** ухватись за край выступа, после чего в висячем положении сместись вправо, пока не сможешь подняться на ровную поверхность.

Остановись у края водоема и ныряй в него: наградой тебе станут Золотой череп и две ап-

течки — большая и малая, хотя их придется немного поискать. Не забывай следить за шкалой уровня кислорода, чтобы не задохнуться. По завершении водных процедур выбирайся на невысокую темную площадку, затем пройди чуть вперед и нажми встроенный в пол рычаг, после чего беги следом за спутником.

Поднимись по настенной лестнице, наверху поверни еще один рычаг, не тратя времени, спрыгивай обратно и следуй за мужчиной.

Над головой у тебя будет некое подобие прибитой к потолку лестницы, а потому подпрыгни, уцепись за нее и на руках в висячем положении («по-обезьяньи») продвигайся вперед до самого конца.

В следующем помещении на тебя снова нападут кабаны. Это, конечно, не тигры, но зачем тратить из-за их укусов драгоценные аптечки — пусть твой «экскурсовод» и на этот раз разберется с хрюшками.

Продвинувшись за неутомимым гидом дальше, ты окажешься перед проходом, по обе стороны от которого возвышаются статуи каких-то грозных на вид животных. Пройди между ними, и неподалеку от высокой колонны справа поищи очередной Золотой череп — ты его вполне заслужил. Двигаясь дальше, ты окажешься в опасной зоне: из стен наперерез тебе летят отравленные дротики, уносящие драгоценное здоровье. Почаще прыгай и вообще не задерживайся в этом угрюмом месте. Имей в виду, что если в левом верхнем углу экрана появится желтая полоса, то ты отравлен и обречен, если... если как можно скорее не применишь аптечку — она мгновенно поднимет твой жизненный уровень до максимума.

Твой спутник укажет тебе на низенький проход в соседнюю комнату — опустись на четвереньки и ползи, куда тебе сказано. Неподалеку от решетки тебя ожидает встреча с новым Золотым черепом. Основательно поползав и обследовав все в столь неудобной позе, ты окажешься в небольшой комнате, украшенной истлевшим скелетом несчастного путника, пронзенного насквозь смертоносными кольями. А в руке у него будет рюкзачок — Лара его обязательно присвоит. Справа от скелета и кольев ты увидишь на полу то ли вазу, то ли сундук — определенно, именно к нему при жизни добирался несчастный обладатель скелета. Однако тебе он также будет недоступен. а потому пройди влево (заметим, что когда мы, описывая передвижения Лары или месторасположение каких-то предметов, говорим «влево» или «вправо», то имеем в виду не реальное направление, а то, как это выглядит на экране твоего телевизора, т. е. «влево» будет означать туда, где находится твоя левая рука, а «вправо» — соответственно, правая). Там ты увидишь еще один рычаг, который тебе следует повернуть. Кстати, напомним тебе также об одном весьма полезном правиле при игре в Tomb Raider: перед каждым нажатием рычага или какого-то переключателя обязательно сохрани игру, поскольку она изобилует подвохами и ты не знаешь наверняка, что последует за тем или иным нажатием.

В данном конкретном случае ничего страшного не произойдет: рычаг откатит колесо в сторону, а ты получишь доступ в ранее заблокированное помещение. Проследовав туда за мужчиной, ты окажешься в просторном зале с водоемом посередине и чем-то огромным и круглым на стене позади него. Оказывается, это потайная дверь, открыть которую вы должны совместными усилиями. Развернись, иди направо к небольшому выступу. Немного выше головы Лары будет невысокий проход-лаз. Ползком выбравшись на открытое пространство, найди удобное место для прыжка на свисающий с потолка коричневый трос, уцепись за него, раскачайся и в нужный момент спрыгни на выступ. Наш совет: спустись в самый низ троса, а когда пожелаешь отцепиться, отпусти **Ctrl**. Оказавшись на выступе, поверни рычаг — и круглая дверь под тобой откроется. Спрыгни в бассейн (для более мягкого спуска) и следуй в открывшийся проем.

После скольжения на ногах Лара и ее спутник окажутся на открытой площадке. Мужчина предложит ей бег наперегонки за Глазом Айрис (не случайно, видимо, эта часть уровня называется «Race for the Iris» — «Гонка за Айрис»). Мероприятие это непростое, ибо на сей раз не в интересах Лары пропускать своего соперника вперед и плестись в хвосте — его надо опережать, но при этом рисковать сбиться с пути. Перед началом

гонки сохрани игру и затем несколько раз поэкспериментируй с маршрутом. В общем-то он несложен.

В итоге ты окажешься в огромном зале, в центре которого расположен громадный, видимо, металлический шар, который раскроется подобно лотосу. По неизвестно откуда появившемуся мостику мужчина устремится к спрятанному в недрах шара странному артефакту, но в итоге лишь попадет в ловушку и, видимо, погибнет. Чудом спасшаяся Лара переходит на **второй** уровень игры, который называется

The Tomb of the Seth

На этом уровне ты встретишься с уже знакомой по предыдущим сериям игры Ларой Крофт — роскошной и сексапильной, причем в самом его начале она наконец-то доберется до оружия — пока это всего лишь обычные пистолеты, но у них, как ты знаешь, неограниченный боезапас. Кроме того, она найдет бинокли и три осветительных патрона (для краткости впредь будем называть их свечами). Справа и слева от того места, где стоит Лара, также имеется пара дюжин этих осветительных приспособлений. Найти их нетрудно, разве что надо немного побродить. Кстати, описание направлений движения героини в этих пещерах — дело не только довольно трудное, но и, как показывает опыт, не особо полезное. Поэтому советуем смелее ходить, бегать, опускаться в углубления в полу, подниматься на постаменты и забираться в углубления в стенах, находящихся подчас на некотором возвышении. В данном конкретном случае ты найдешь там много полезных предметов, практически ничем не рискуя, разве что столкновением с неопасными крабами да чахлой собакой. Тебе также может немало помочь загадочный бедуин в красном одеянии, который своими факелами освещает путь, а также указывает направление дальнейшего продвижения (некий аналог гида с первого уровня).

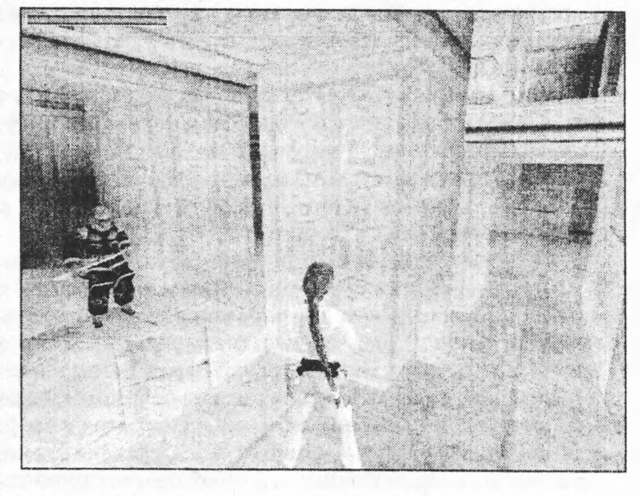
Обследовав пещеры, найди покатый спуск с синевато-черными стенами — он приведет тебя в просторный зал, стены которого украшены звездами. Кое-где в этих стенах имеются углубления: в одном ты найдешь аптечку, а сунув руку в другое, включишь механизм, наполняющий некую пещеру песком. Далее следуй в проход, откуда начинается покатый спуск, ведущий в эту самую пещеру с песком. Как выясняется, никакой он не зыбучий, а очень даже плотный. Пройдя по нему, подбери с правого постамента аптечку, а с левого — половинку Golden Eye (Золотого глаза).

Иди в помещение, где остался бедуин, — там открылась дверь. Пройди в нее и следуй за бедуином. Хитрыми манипуляциями он отключит смертельно опасную ловушку, и ты без труда сможешь взять вторую половину Золотого глаза. В «рюкзаке» соедини их вместе — получится целый Horuce Eye (Глаз Хоруса). Вернись в зал, в котором недавно был, отыщи на стене круг со стилизованным изображением глаза и опусти в прорезь Глаз Хоруса.

Откроется дверь, куда проследует бедуин, а ты — за ним следом. Вскоре окажешься в просторном зале, где тебе придется расправиться с собакой. Неожиданно бедуин перейдет на бег, ты — тоже, и скоро окажешься в следующем помещении, залитом вроде бы водой. Но это не вода — от прикосновения факела бедуина она превращается в огнедышащую лаву. Тут же откроется очередная дверь — тебе туда, следом за бедуином. На развилке он свернет налево и окажется перед опущенной решеткой; ты же поверни направо, в зеленый коридор, который приведет тебя в зал с мелким бассейном. Следуя по периметру направо, углубись в коридор и дойди до зала, где с потолка свисает цепь. Потяни ее: решетка перед бедуином поднимется и он тут же займется привычным делом — станет поджигать «воду».

Выходи из зала тем же коридором, которым в нее пришел, и вскоре окажешься в небольшой комнате, где на полу лежит ружье, а с потолка свисает еще одна цепь. Потянув за нее, откроешь ранее недоступный тебе ход в тот же зал, где ты тянул первую цепь.

Но теперь ты видишь, что из нескольких напольных плит исходит сияние. Всего их пять, считая от первой, что прямо перед тобой, и заканчивая последней, в противоположном конце зала у решетчатой двери. Тебе надо последовательно попрыгать с первой плиты до последней, наступая исключительно на подсвеченные плиты, но только на них,



не касаясь зеленоватого бордюра. В итоге решетка поднимется, ты возьмешь стоящие за ней песочные часы; тут же поднимется следующая решетка, открывая доступ в наклонный коридор.

Иди туда, и окажешься в огромной пещере, где слева тебя будет ждать старый знакомый — бедуин в красном одеянии. Следуй за ним. В одной из комнат он факелом откроет дверь, а сам куда-то убежит. Входи в эту дверь, иди дальше в зал с большой платформой в центре пола (на ней лежат патроны для ружья) и выступом напротив, где восседает некое зеленое божество. Примени на нем песочные часы, и песок из верхнего зала, где ты недавно был, стечет вниз, обнажив в нем громадную статую с зияющим ртом.

Возвращайся назад и иди в этот зал, подойди ко рту статуи, уцепись за его край и известной комбинацией клавиш подтянись/пригнись, чтобы можно было проползти внутрь на четвереньках. Закончив путь, ты окажешься перед крутым пандусом — смело спускайся по нему, и ты окажешься в начале **третьего** уровня, который называется

Burial Chambers

Оказавшись в комнате с рычагом и двумя статуями баранов, сохрани игру, затем нажми рычаг и беги в дверь, открывшуюся у тебя за спиной. Спустившись по крутому пандусу, подними Звезду Ориона и быстро прыгай влево, в проем между стенами — в противном случае тебе грозит смерть от острых копий. После очередного скольжения под уклон ты найдешь пачку патронов. Взяв ее, автоматически откроешь новую решетчатую дверь.

Ты в зале с двумя статуями. Иди вперед, но будь осторожен — здесь то и дело из стен, потолка и пола вырываются смертоносные копья. Впрочем, при некоторой сноровке преодолеть их заслон нетрудно. Миновав комнату с двумя вазами, пройди мимо очередной преграды из копий, после чего тебе придется провалиться в какую-то яму. Слева в стене будет красивое гнездо для Звезды Ориона. Вставь ее в гнездо, и по другую сторону от провала включится коварная карусель с лезвиями. Маленькие лезвия не особо опасны, тогда как большие несут смерть. Прыгай через провал, стремительно подбери патроны для ружья и, избегая лезвий, беги влево, прыгай через очередной провал — и вот ты в новом коридоре, который приведет тебя в комнату, похожую на склеп, в центре которой на возвышении лежит нечто похожее на мумию с загадочным предметом на груди. Посмотри ролик, после чего пробеги через эту комнату, ничего в ней не трогая, в следующую, расположенную напротив. Там у трех стен стоят три саркофага. Но ты пока к ним не подходи, а поищи в одном из зеленоватых угловых углублений в полу секрет — аптечку и патроны. Возвращайся в комнату с мумией, подойди вплотную к ее ногам, после чего Лара все сделает сама. Итак, теперь она разжилась Амулетом Хоруса.

Возвращайся в комнату с саркофагами. Все они окажутся распахнутыми, причем в двух стоят мумии. Остерегайся подходить к ним — они оживут и станут преследовать тебя. Не пытайся также убить их — все равно не получится. Вместо этого посмотри на красный круг на полу, на котором стоит массивная статуя. Неподалеку от нее также на полу есть аналогичный круг — туда-то тебе и надо передвинуть статую. Если ты прежде

не «разбудил» мумий, сделать это теперь будет нетрудно. В противном случае придется периодически отвлекать их в коридор и толкать статую с постоянной оглядкой: не подкрадываются ли мумии из за спины.

Как только статуя окажется на новом месте, дверь за спиной одной из мумий в саркофаге (если она все еще стоит там) откроется. Беги в эту дверь, прыгай вниз, а затем по темному туннелю следуй в красный сводчатый зал. Убей двух собак и обследуй помещение. В одной из розоватых стен будет продолговатое углубление, спрыгнув в которое ты найдешь очередной секрет — аптечку. Теперь по двум выступам в торце проема выбирайся в основной зал.

Следуй в помещение со статуями в стенах и проходом между ними. Иди по этому проходу, минуй каменный блок — и ты в просторном зале с белым полом и лежащим на нем мертвецом. Здесь же есть две узорчатые двери, открыть которые тебе пока не удастся. Вместо этого иди назад к тому месту где недавно обнаружил секрет, но теперь не прыгай в проем, а иди прямо, в пещеру, где сидят две статуи и имеется настенная лестница.

Поднимись по ней в комнату с двумя большими вазами, минуй их и иди в следующее помещение, где с пьедестала возьми Golden Serpent (Золотую Змею). Когда появятся две мумии, заберись в проем в стене справа. Здесь рекомендуем сохранить игру.

Спрыгнув в открывшийся под тобой проем, стремительно беги налево, стараясь придерживаться опять же левой стены. Если тебе удастся это сделать, то смертоносные колья, опускающиеся сверху, тебя не заденут. Подтянись и залезай в проем в стене. Оказавшись в красноватой пещере, иди дальше, но не упади в новую яму в полу, рядом с которой лежит большая аптечка. Посмотрев в яму, отыщи удобное место, откуда можно спрыгнуть на промежуточную платформу, торчащую из стены, а с нее — на землю. Совершив очередной прыжок вниз, ты снова окажешься в знакомой красноватой пещере. Следуй туда, где недавно влезал по настенной лестнице, но, не доходя до этого места, поверни налево, поднимись по нескольким широким каменным ступеням, пройди по висячему мостику, снова дойди до ступеней, поднимись по ним и походя убей собак.

Оказавшись перед очередной глубокой ямой, проделай уже знакомые тебе манипуляции, спустись по настенной лестнице в комнату с пиками. По правую руку от тебя будут последовательно два выступа-надолба с сине-красной окантовкой поверху. Вскарабкайся на верхний, развернись и с разбега прыгай через проход, цепляясь руками за край аналогичного выступа напротив. С него можно запрыгнуть в скальную нишу, где спрятан секрет — патроны.

Любым удобным для тебя способом снова вскарабкайся на два выступа, на которых ты только что побывал, но теперь прыгай уже не через проход, а на выступ, расположенный слева от тебя, а оттуда, повернувшись налево, на сей раз уже через проход — на выступ, над которым имеется короткая настенная лестница. Поднявшись по ней, ты обнаружишь в стенной нише рычаг. Нажав на него, откроешь дверь в торцевой части внизу. Аккуратно спустившись, иди в эту дверь, поднимись по лестнице, нажми очередной рычаг, открывающий небольшой темный люк, ведущий в комнату с пиками. Здесь же ты увидишь еще один выключатель в стене, но он будет для тебя недосягаем.



Следуй в открывшийся справа проем и проходи в новый просторный зал, очень похожий на предыдущий, но только теперь в центре его горит огонь. Спустись в этот зал, и ты увидишь небольшой люк, который открыл раньше. Аккуратно спустись в комнату с Syrius Star (Звездой Сириуса) и возьми ее. Развернись, чтобы выйти из зала, и по небольшому коридору пройди в комнату, где справа имеется настенная лестница. Поднявшись, ты снова окажешься в зале с огнем посередине. Попрыгай по выступам с таким расчетом, чтобы в итоге перепрыгнуть в высеченное в наклонной стене углубление. Пройдя немного внутрь его, ты окажешься перед глубоким колодцем, все стены которого представляют собой настенные лестницы. Прыгай и хватайся за ту, что напротив тебя.

Спустись вниз, потяни свисающую с потолка цепь и, уклоняясь от столкновения с мумиями, подтянись в проем в стене. Там снова поднимайся по настенной лестнице. Спустись в проход с пиками, поверни направо и взберись на два выступа — справа от тебя будет гнездо для Звезды Сириуса. Вставь в него Звезду и повернись направо. В торцевой части ты увидишь проем в стене, перед которым с потолка свисает трос. С разбега прыгай и хватайся за этот трос, раскачайся на нем и соскочи на выступ перед проемом. Возьми с пьедестала Scarab Talisman (Талисман Скарабея), иди дальше — и вскоре ты снова окажешься в хорошо знакомом красноватом зале.

Отыщи помещение с белым полом, в котором лежал мертвец. Вставь в настенные гнезда Золотую Змею и Талисман Скарабея. Сверху на тебя начнет сыпаться песок, постепенно поднимающий тебя все выше и выше. Но также оживет мертвец — как выяснится, это мумия. Побегай от нее, пока песок не поднимет тебя до уровня, позволяющего подтянуться в настенный проем. Иди по нему на яркий свет к концу уровня, посмотри ролик и приготовься к испытаниям **четвертого** уровня, который называется

Valley of the Kings

Оказавшись на открытом, хотя и замкнутом пространстве, Лара сразу же попадет под прицельный огонь неведомого противника. Как выяснится, всего врагов шестеро, и палят они преимущественно из автоматов. Объяснять их местоположение, видимо, нет смысла — они сами обозначат себя. Стрелять в них можно либо из ружья — но желательно максимально прицельно, либо из обычных пистолетов. И то и другое оружие вполне эффективно. В случае ранений можно воспользоваться аптечками.

Расправившись с врагами, пройди по местам былых сражений и подбери массу трофеев — для ружья, автомата «узи», а также аптечки. Но самая ценная находка — ключи от синего «джипа». Забравшись в один из темных скальных выступов, найди очередной секрет — патроны к ружью и само ружье, которое, по причине наличия у тебя оного, автоматически превращается в один патрон. На этом данный уровень условно заканчивается, плавно перетекая в следующий, **пятый** по счету, который называется

KV-5

Данный уровень, по сути дела, является продолжением предыдущего. Его отличительной особенностью стало то, что на всем его протяжении Лара не должна расставаться со своим вновь приобретенным «джипом». Когда позже она откроет черные ворота, машина должна быть при ней — в противном случае придется заново начинать не только данный уровень, но и всю игру. (Неудобно, конечно, но такова воля создателей игры.)

Итак, садись в «джип» и поезжай следом за зеленой машиной, стараясь не попадать под автоматный огонь и разрывы гранат. Рекомендуем на время отпустить зеленую машину — пусть она отъедет на безопасное расстояние, и тогда тебе останутся одни лишь автоматчики. Соблюдай повышенную осторожность у больших и глубоких ям. При необходимости вылезай из машины и веди ответный огонь.

Догнав зеленую машину в некоем сводчатом помещении, остановись и вылезай из своего «джипа». Обойди камень, рядом с которым ты поставил свою машину, найди патроны для ружья и аптечку. Подойди к зеленому «джипу» — он станет медленно отъезжать — и тут же отступи назад, поскольку впереди послышатся взрывы. Теперь снова са-

дись в свою машину и езжай по пустыне мимо громадных сидящих статуй в проход, который откроется перед тобой. Примерно под аркой остановись и, если есть такое желание, пристрели автоматчика, стоящего на шатких лесах наверху. (В принципе, его можно прикончить и иначе — просто сбить машиной опоры этих лесов.) При желании обследуй мостки слева, предварительно забравшись на зеленый холм. Пройдя по этому склону вперед, ты обнаружишь справа от себя низкий проход в скале. Заберись в него на четвереньках и возьми секрет — аптечку.

Возвращайся к машине и поезжай вперед, пока слева от тебя не появится широкий проем между левыми и правыми лесами (назовем их так). Остановись, вылезай и расстреляй парня, притаившегося на левых лесах. Прямо перед тобой будут запертые черные железные ворота, а левее них в стене — ниша с аптечкой.

Отыщи место, где можно вскарабкаться на правые леса, после чего иди налево — там лежат патроны. Развернись и иди до конца лесов, поверни за угол налево, переберись через ящик и поищи в проеме между лесами новый секрет — патроны и аптечку. Попутно убив автоматчика, возвращайся через ящик обратно. Неподалеку от угла будет место, где можно забраться на верхний ярус правых лесов. Пройди вперед и примерно на полпути справа от тебя в нише найдешь аптечку.

Развернись и посмотри на левые леса — прямо напротив ниши откуда-то с высоты свисает веревка. С разбега прыгни, ухватись за нее и изловчись приземлиться уже на левых лесах. Иди вправо, к некоему подобию полуколеса, торчащего из стены. Подпрыгни и ухватись за торчащие из него ручки. Силой своей тяжести притянув их книзу, ты откроешь черные ворота. Аккуратно спустись с лесов на землю, садись в машину и проезжай в ворота. В одной из наскальных ниш между колоннами слева от тебя ты найдешь очередную аптечку.

Далее действуй по собственному усмотрению — то ли на машине, то ли пешком поднимайся по наклонному пандусу. Но имей в виду: сверху на тебя покатятся смертоносные шипастые «звезды», от которых придется уклоняться то влево, то вправо. Если ты преодолел их пешком, вернись к машине и поднимайся по пандусу.

Начались каменистые пещеры и скалы. Прими вправо и осторожно поезжай вперед. С пути ты едва ли собьешься, но вот в глубокую яму свалиться можешь, а потому будь предельно осторожен. В одной из ям имеется некое подобие настенной лестницы с характерным черным рисунком на желтом фоне. Спустись по ней и попробуй забраться в маленькое углубление в стене около самого дна (может, тебе это удастся), чтобы забрать лежащий там предмет.

Продолжай движение на машине, пока не окажешься на зеленой холмистой поверхности. Здесь тебе понадобится все умение водителя, ибо путь нелегок, а к тому же всюду подстерегают те же коварные ямы с кольями.

Твоя цель — пещера, ведущая к выходу с этого уровня. Сразу ты ее не увидишь, придется поплутать, перескакивая с одного зеленого холма на другой. Опасаясь ям, лучше сохранить игру. Наконец, перебравшись через очередной зеленый «бархан», ты увидишь чернеющий въезд в пещеру в обрамлении желтых колонн. Держи свой путь туда, после чего посмотри продолжительные ролики, готовясь к новому, **шестому** уровню, который называется

Temple Of Karnak

Повернись налево, поднимись по каменным выступам и переберись на соседнюю открытую площадку с высокой колонной посередине. Подбери здесь аптечку. Отсюда можно двигаться в трех направлениях: вперед, прямо и направо. Пойди сначала налево, в средний из трех проходов. Отыщи очередную аптечку, а также низкий проход для ползанья на четвереньках. Проследуй в него, и ты окажешься в красивом зале с вазами по обе стороны от тебя. Расстреляй пять светлых ваз (варварство, конечно, но что поделаешь...) и возьми немало ценных предметов. Вернувшись тем же путем назад, зайди в средний проход и, дойдя до бассейна, нырни в него за аптечкой. Снова вернись к высо-

кой колонне и иди теперь направо. Перебравшись через пару выступов, ты окажешься на очередной открытой площадке. Найди место, где песок покрыт голубоватыми плитами. Там на одном из выступов ты обнаружишь свечи, и тут же у тебя под ногами будет голубовато-белый проем в полу. Спускайся в него, и он приведет тебя в просторный зал с двумя рядами колонн и широкой лестницей, ведущей к небольшой чаше.

Спустись в правое углубление в полу зала — там ты найдешь аптечку. Снова выбравшись наверх и посмотрев на потолок, ты увидишь ребристое перекрытие, пригодное для передвижения «по-обезьяньи». Так и сделай. На стене ты увидишь большую кнопку какого-то выключателя. Нажми ее и возвращайся (также по потолку) назад. Ты заметишь. что темная дверь напротив лестницы, ведущей к чаше, распахнулась. Заходи в нее и нажимай на другой выключатель. Колонна опустится вниз, а чаша исчезнет — вместо нее в полу будет зиять квадратный люк.

Аккуратно спустись в этот люк — чаша будет у тебя за спиной, развернись, возьми с невысокого постамента аптечку и следуй к проему в стене справа от тебя.

Забирайся в него и на четвереньках следуй вперед. Тебе предстоит преодолеть несколько выступов, еще один лаз на четвереньках, по пути к синей нише взять свечи и проследовать дальше, до помещения, заваленного песком. Поднимись по нему к очередному низкому лазу, преодолей его опять же на четвереньках и спустись на землю.

Теперь твой путь лежит к высокой колонне на открытой площадке, откуда открываются три возможных пути следования (помнишь начало уровня?). На сей раз входи в средний проход, минуй черные резные ворота и поднимись по лестнице к бассейну. Если ты еще не нырял в него, сделай это сейчас и возьми лежащие на дне свечи. Выбравшись на сушу, сделай пару шагов по направлению к воротам — слева от тебя будет каменный выступ, с которого ты сможешь забраться на второй ярус.

Здесь нажми поочередно на два стенных выключателя — откроются две двери. За одной на постаменте лежат патроны, а за второй спрятан Золотистый Сосуд. Возьми и то, и другое, после чего возвращайся в комнату с лестницей, которая раньше вела к чаше, а теперь к уже известному тебе люку. Снова прыгай в него и иди к началу лестницы. Встав к ней спиной, ты найдешь в коридорчике у левой стены углубление, куда надо вставить Сосуд. Сделай это и возвращайся обратно в зал, где ты этот Сосуд нашел. Но не поднимайся наверх — почти сразу же после входа в зал в правой стене окажется распахнутая дверь. Иди в нее, спускайся по пандусу — и ты на новом, **седьмом** уровне, который называется

The Great Hypostyle Hall

Повернись налево и поднимись на выступ, после чего пройди на открытую площадку с голубоватым полом. Справа и слева от тебя виднеются скальные входы, но сначала пройди вперед, и на одном из камней ты найдешь патроны для ружья. Входы слева окажутся всего лишь нишами, но в них лежат свечи и аптечка.

Иди в правый проход. Поброди по его первому этажу в поисках полезных предметов. Здесь не опасно — разве что скорпионы докучают. В одном из ответвлений ты окажешься перед глубокой ямой — запомни ее, но пока не прыгай на другую сторону. Возвращайся назад и подбери удобный выступ, с которого можно подняться на второй ярус этого зала. Найти их достаточно просто. Здесь тебе тоже надо походить и попрыгать с прохода в проход, зато наградой тебе станут два комплекта патронов, магазины для «узи» и свечи, а на карнизе, идущем вдоль одной из стен, ты найдешь опять же магазины для «узи» и аптечку.

Теперь можешь спускаться и идти к яме. Перепрыгни через нее. Слева в углублении в полу лежат аптечка и магазины для «узи». Выбравшись оттуда, иди в зеленоватый проход, после чего скользи по пандусу к началу нового, **восьмого** уровня, который называется

Sacred Lake

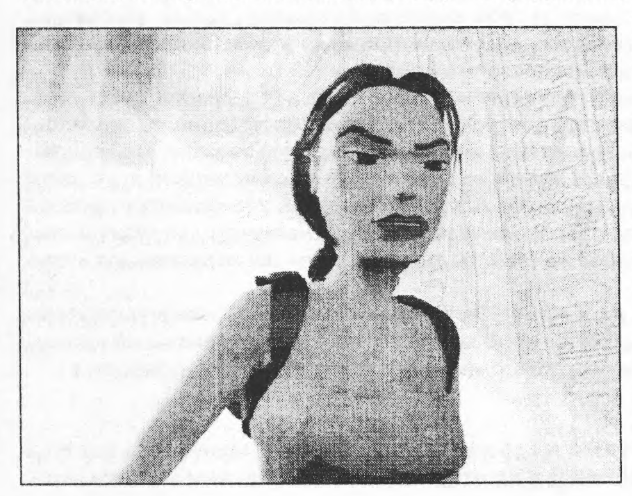
Заберитесь на выступ перед тобой и поверни налево. Забрав с маленького выступа аптечку, отбейся от двух летучих мышей и крокодила, затем поверни налево. Возможно,

тебя и здесь подстерегает крокодил — пристрели его. Прямо по ходу в стене на возвышении будет низкий лаз для карабканья на четвереньках. Подобрав по пути свечи, ползи до самого конца, и в итоге ты окажешься на открытой площадке, в центре которой стоят две колонны, окруженные рвом с водой. Ныряй и ищи на дне патроны, а в подводной нише — аптечку. Через те же низкие лазы возвращайся обратно к большому водоему.

Ныряй, но старайся далеко не уплывать от наклонного пандуса, который поможет тебе быстро выбраться из воды при появлении крокодилов. Они не заставят себя долго ждать — выскакивай из воды и расстреляй их на берегу. Теперь смело ныряй в воду, ищи небольшой квадратный колодец и углубляйся по нему вертикально вниз. Подобрав по пути свечи и аптечку, возвращайся обратно. Выбравшись на сушу у наклонного пандуса, иди по периметру в направлении скального входа, обрамленного зеленоватыми опорами. Пройди в дальнюю часть помещения и начинай спуск вниз по нескольким выступам. Последний прыжок приведет тебя на площадку с шестом, уходящим вверх (имей также в виду, что за спиной у тебя колодец с водой — запомни его, он еще пригодится).

Взберись по шесту на достаточную высоту, чтобы совершить кувырок назад и приземлиться на площадку с шестом, расположенным правее. Снова поднимись, теперь уже по правому шесту, и соверши повторный кувырок назад на площадку перед низким лазом в стене. Ползи вперед в зеленую пещеру. Спустившись в нее, потяни за цепь, которая откроет большую решетчатую дверь в большом водоеме (где ты сражался с крокодилами). Тем же путем возвращайся обратно к площадке с первым шестом и прыгай в упомянутый выше колодец — он приведет тебя в этот самый водоем. Но берегись: из открывшейся двери туда заплыли два крокодила, которых опять же следует расстрелять с берега.

Покончив с рептилиями, ныряй и плыви в открывшуюся дверь. Из нижней поверхности одной из коричневатых подводных плит торчит рычаг: потяни его на себя, и тем самым откроешь подводные люки — большой и малый. Сначала ныряй в малый — вскоре перед тобой будет дверь с серым барельефом на ней. Открой дверь руками, всплыви, чтобы глотнуть воздуха, и снова ныряй в малый люк, плыви по туннелю, пока не окажешься в небольшом помещении, где тоже можно отдышаться. На дне его лежит большая аптечка. Взяв ее, возвращайся назад, но не спеши: поблизости от двух наклонных зеленоватых стен, между которыми ты только что проплывал по пути к аптечке, есть подъем наверх, ведущий в просторное подводное помещение с громадным зеркалом. В нем отражаются все движения Лары. Здесь тебе не обойтись без подсказки, поскольку дальнейший путь практически не виден. Плавая по комнате с зеркалом, потыкайся головой в потолок чуть левее середины, и в какой-то момент голова «проткнет» его, оказавшись уже над водой. Отдышавшись, выбирайся на покатый пандус и продвигайся вперед. В комнате, где ты окажешься, справа и слева лежат магазины для «узи», а прямо по ходу, на постаменте, будет второй Золотистый Сосуд. Взяв его, ты автоматически откроешь решетку, перегораживавшую туннель на дне большого подводного люка, расположенного рядом с первым, в который ты нырял. Плыви тем же путем обратно, выныривай, отдышись и со спокойным сердцем ныряй в этот большой люк. Теперь путь к девятому уровню игры перед тобой открыт. Этот уровень является своеобразным продолжением одного из предыдущих и называется



Temple Of Karnak (Revisited)

Ты сразу оказался в воде. Плыви к люку над головой, затем карабкайся на выступы и спрыгивай в красивый, хотя и темноватый зал, являющийся неизвестной пока тебе частью Храма Карнак. Углубившись в левый проход, ты без труда найдешь нишу в стене, куда можно вставить второй Золотистый Сосуд. После этого действия окружающий тебя водоем сильно обмелеет и по нему можно будет ходить аки посуху. Пройди в дальнюю часть зала — позади сидящей статуи ты найдешь магазины для «узи». Развернись и иди в проход в стене. В его конце подтянись налево или направо — в любом случае ты окажешься чуть выше просторного бассейна с двумя колоннами, между концами которых сверкает электродуга.

Спрыгни на небольшой выступ прямо под тобой и с него расстреляй двух крокодилов. С третьим разберешься чуть позже. Ныряй в теперь уже безопасный бассейн — на дне лежат патроны. Такая же пачка притаилась на берегу возле одной из стен. Между колоннами под металлической клеткой стоит загадочный артефакт, но он пока для тебя недоступен. Ныряй в бассейн и заплывай в низенький проход прямо под статуей. Задействуй там соответствующий выключатель. Клетка опустится, и ты, выплыв обратно в бассейн, подойдешь к статуе и возьмешь не один, а аж два предмета — Sun Goddess (Солнечная Богиня) и Hypostyle Key (Гипостильный Ключ). Снова выбравшись из воды, разыщи у одной из стен удобный выступ, вскарабкайся по нему наверх и знакомым путем возвращайся к обмелевшему водоему. Иди к двум трубам, из которых в опустившуюся чашу стекают струи зеленой жидкости.

Теперь тебе предстоит вновь повторить уже знакомый путь: в скальный лаз чуть выше твоей головы (если стоять лицом к каналу с водой и чаше, он будет слева), по нему — в комнату, заваленную песком. Здесь можно подняться на верхний ярус и подобрать несколько полезных предметов. Спустившись назад на песчаную почву, отыщи в углу уже знакомое голубоватое напольное покрытие, а за ним — короткий подземный ход, ведущий в зал, где некогда стояла чаша. Здесь будь настороже — тебя подстерегают автоматчики.

Покончив с врагами, через проем в стене возвращайся на соседнюю открытую площадку и следуй в зал, где некогда нашел первый Золотистый Сосуд. Открытая с его помощью дверь по-прежнему манит тебя своим сиреневатым светом — иди туда (помнишь, это было финалом первой серии про Храм Карнак?), навстречу очередному, **десятому** уровню, который называется

The Great Hypostyle Hall (Revisited)

Итак, ты снова в знакомых местах. Но теперь здесь притаились новые враги. Первый прячется здесь же за углом слева, как только ты поднимешься на выступ и выйдешь на открытую площадку. Это коварный ниндзя, вооруженный мечом. Их будет немало на твоем пути, но правил борьбы с ними гораздо меньше: во-первых, не подходить к ниндзя слишком близко, во-вторых, стрелять только тогда, когда он перестанет вращать мечом как веером, отбивая все твои пули. Сделай вид, что ты чуть отвернулся в сторону, и он тут же прекращает вращение — тут-то и надо стрелять. Чтобы его прикончить, достаточно в сумме пяти выстрелов из ружья. Из пистолетов — чуть больше.

Подобрав на месте поверженного воина магазины для «узи», поищи на территории другие полезные предметы, после чего следуй в зал справа от входа на площадку. Прикончив ниндзя, обследуй первый и второй ярусы этого помещения на предмет аптечек и прочих трофеев. Передвигаться здесь можно как прыжками с перехода на переход, так и «по-обезьяньи», цепляясь за потолок. Вновь спустившись на первый этаж, ты рано или поздно столкнешься уже с двумя ниндзя. Место битвы с ними станет ориентиром для тебя — иди по коридору дальше до огромной и опасной ямы. Перепрыгни ее с разбега и, оказавшись на новой открытой площадке, иди по диагонали вперед и направо. Там будет низенький лаз для ползанья на четвереньках, в конце которого имеется гнездо для Гипостильного Ключа. Вставив его, ты откроешь дверь рядом.

Жди нападения одного ниндзя слева, а другого, чуть позже, — из центра зала. Покончив с врагами, ты обретешь долгожданный автомат «узи».

Осмотри этот зал: почти напротив двери, через которую ты вошел (чуть левее), имеется проход в следующий зал (назовем его вторым), а из него — аналогичный проход в третий зал. В каждом из залов целесообразно обшарить все уголки в поисках полезных предметов. Находясь в первом зале, иди налево от входной двери и отыщи выступ, с которого можно подняться наверх и, ухватившись за потолочные переборки, «по-обезьяньи» продвигаться вперед. Возможно, из соседнего помещения покажется ниндзя, который свалит тебя на землю. Не переживай — свое он еще получит.

Оказавшись внизу, иди во второй зал, пристрели ниндзя, возьми свечи, которые лежат прямо напротив, и еще одни — те, что неподалеку на маленьком выступе. Теперь иди в третий зал. Смотри вверх и вправо — там под потолком на фоне желтой стены виднеется какое-то черное пятнышко. Это выключатель, и тебе надо до него добраться. Иди в противоположный конец зала, с удобного выступа подтянись на горизонтальную площадку левой пары колонн, оттуда перескочи на аналогичную площадку соседней пары, цепляйся за потолок и «по-обезьяньи» двигайся к выключателю. Врубай его — в соседнем зале под потолком поднимется то ли темная дверь, то ли мостик.

Иди в этот второй зал. Аналогичным образом отыщи способ забраться на одну из горизонтальных площадок колонн, откуда «по-обезьяньи» двигайся в сторону только что поднявшейся темной двери. В горизонтальном положении она уже не служит препятствием для продвижения к карнизу, на котором ты обнаружишь магазины к «узи». Посмотрев в сторону зала, ты увидишь спешащего к тебе — также «по-обезьяньи» — ниндзя. Возможно, это тот самый обидчик, скинувший тебя на землю. Во всяком случае, цели его ясны, и ты прицельными выстрелами сбиваешь его на землю. Квиты!

Встав спиной к стене, повернись налево и поднимись на пару выступов. Теперь ты можешь шагать вперед по узкой дорожке, одной из составных частей которой является недавно поднятая темная дверь. Продвигаясь вперед и забирая чуть правее, ты вскоре обнаружишь колонну, на вершине которой лежит большой круглый камень. Выстрелом из ружья сбей его на пол — своей массой он проломит пол. Аккуратно спускайся вниз и иди к месту пролома.

Спустившись в дыру, преодолей пару выступов, и ты окажешься в интересном помещении, в центре которого расположена колонна с голубоватым светящимся конусом наверху. Здесь же в комнате с потолка свисает цепь, однако она, увы, тебе не поддается. Из комнаты также имеются три выхода: левый, средний и правый. Левый и правый снабжены лестницами. Поднявшись ради любопытства на одну из этих лестниц (а можно и на обе), ты увидишь громоздкие сооружения, которые можно условно назвать лазерными пушками. Видимо, точно такая же имеется и в средней комнате, заглянуть в которую не представляется возможным.

Выходи из комнаты со светящимся конусом, но иди не направо, а налево, поверни за угол и продвигайся не спеша, поглядывая наверх: там будут проем и настенная лестница. Поднявшись по ней, ты окажешься в розоватой комнате с колесом и торчащим из него рычагом. Следующие две комнаты — точные копии первой, в том числе и по части колес. Поясним, что, толкая рычаг и вращая колесо, можно повернуть находящиеся внизу лазерные пушки так, чтобы их заостренные концы были нацелены точно на светящийся конус.

Нацелить их несложно, разве что придется немного побегать: толкнуть колесо в первой комнате, скажем, один раз, вернуться к конусу и посмотреть, куда нацелился лазер, после чего соответственно подкорректировать его положение. Так же следует поступить с колесами и в двух остальных розовых комнатах. Вернувшись в комнату с конусом, убедись в том, что острые концы всех трех пушек нацелены на колонну. Потяни цепь, и — о чудо! — мощные лучи мгновенно превратят в пар светящийся конус, оставив на месте его желтый Sun Disc (Диск Солнца), который ты, конечно же, возьмешь себе. Спустившись вниз, подойди ко входу в среднюю комнату — в полу перед ним образовался про-

ем, в который ты и спустишься, идя навстречу очередному, **одиннадцатому** уровню, именуемому по традиции неоригинально —

Sacred Lake (Revisited)

Продвигайся вперед, и вскоре ты окажешься в знакомом месте с двумя колоннами, окруженными рвом с водой. Соедини в «рюкзаке» Диск Солнца и Солнечную Богиню — получится Sun Talisman (Талисман Солнца). Примени его на невысоком предмете, стоящем между колоннами, и в стенах откроются три двери — левая, средняя и правая. Сначала иди в левую и ныряй в воду. Поплавав и поныряв, ты обогатишься двумя комплектами патронов, магазинами для «узи» и аптечкой. Выбравшись из воды, подтянись на невысокую колонну и поднимайся по шесту. Там, сделав обратный кувырок на платформу, ты найдешь свечи. С платформы соверши прыжок к выходу.

Теперь иди в правую дверь — там ты разживешься лишь аптечкой. Что же касается средней двери, то за ней окажется просторный зал. Иди вправо и взбирайся на желтоватый выступ — он кажется наклонным, но при этом остается самым высоким. С него, цепляясь за потолок руками, «по-обезьяньи» продвигайся вперед. В итоге ты окажешься перед стеной, в которой чуть ниже Лары имеется лаз. Отпусти руки, но тут же цепляйся снова, ухватившись за край лаза, и следуй в него. Обследуй левое ответвление пространства, в котором оказался, и иди в правое. Там в самом конце есть люк наверх — подтянись в него и иди вперед до упора, где поверни налево. Прямо перед тобой будет широкий проем помещения зала, с разбега перепрыгни его, подтянись и иди в следующий зал. Как только оказался в нем, поверни налево и прыгай на коричневатый покатый выступ, убей летучих мышей, иди чуть дальше и спускайся на карниз, откуда осторожно прыгай на пол.

Поверни налево, к комнате, обрамленной чем-то бордовым. В ней на двух постаментах ты найдешь свечи и автомат «узи». Покинь эту комнату и иди в первый поворот налево. Перед тобой будет площадка с колоннами и двумя мощными статуями, охраняющими вход куда-то. Справа по ходу в эту арку ты увидишь замочную скважину — иди к ней, а заодно и навстречу очередному, **двенадцатому** уровню, носящему название

Tomb Of Semerkhet

(Примечание: в принципе, существуют три разных способа — или пути — прохождения данного уровня. Я предлагаю средний по сложности, но от этого не ставший менее интересным вариант. Желающие вправе поискать свой собственный маршрут.)

В начале этого уровня тебе придется совершить очередной акт вандализма и расстрелять из пистолета две вазы, после чего подобрать лежащие под обломками магазины для «узи» и аптечку. Затем спускайся по крутому пандусу в нижний зал, где тебя встретят полчища ядовитых пауков. Убить их невозможно, а потому подпрыгивай, цепляйся за потолок и на руках «по-обезьяньи» двигайся в противоположный конец зала, где прыгай вниз, как раз к основанию шеста. Хватайся за него и спускайся на один пролет ниже. На одном из постаментов лежит маленькая палка, которую, если поднести ее к пылающему огню, можно легко превратить в факел. В другом конце зала также выстрели в левую вазу (чтобы достать пистолеты, придется клавишей «**Пробел**» бросить факел, после чего при необходимости снова поднять клавишей **Ctrl**) и возьми аптечку.

Спрыгни еще на этаж ниже и как можно быстрее задействуй выключатели, спрятанные в трех нишах вдоль стен, — они откроют дверь на этаже рядом с разбитой вазой. После по шесту поднимайся на этот этаж и иди в открывшуюся дверь.

Войдя в следующую комнату, толкни руками левые оранжевые двери, немного вскарабкайся вверх, спрыгни вниз, и в итоге ты окажешься в большом и красивом зале с разноцветными «фонарями», которые на поверку окажутся гигантскими стилизованными шахматными фигурами. Чуть вдалеке слева от тебя будет черная настенная лестница, ведущая к секрету с патронами и аптечке. Возвращайся назад, спускайся на пол и проходи в проем, расположенный справа по ходу. Внимательно осмотри стены в новом помеще-

нии — на одной из них будет настенная лестница, ведущая наверх в новый зал. Войди в него, спустись вниз и пристрели двух собак.

В этом зале имеется наклонный пандус, ведущий к своего рода пюпитру, однако доступ к нему пока закрыт пламенем, вырывающимся с боков. Тогда поднимись назад и пройди к трем отверстиям в стене, из которых также бьют опасные для жизни языки пламени. Дождавшись, когда дальняя левая струя огня погаснет, подбеги, достань из отверстия аптечку и тут же отскакивай назад. Тот же маневр проделай с правой горелкой и со средней. Когда дело будет сделано, справа от горелок в стене распахнется дверь. Иди туда и, миновав мелкий бассейн, поворачивай налево, затем спускайся вниз.

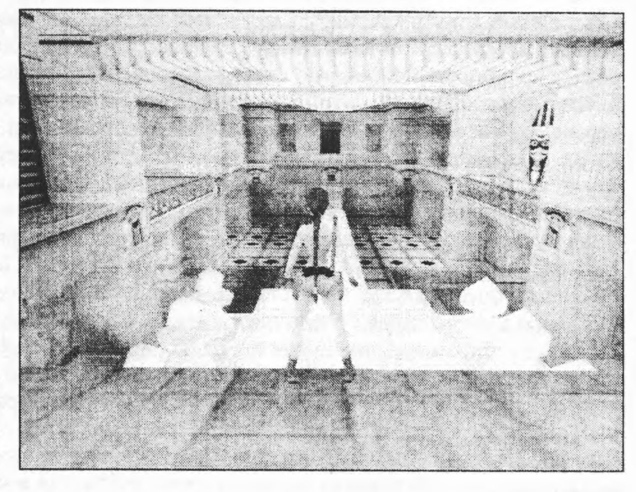
Здесь уже шесть отверстий в стене, причем из пяти из них бьет огонь. Одна, дальняя левая, «молчит», а потому начинай с нее — добычей тебе станет полезный предмет (кстати, они имеются почти во всех отверстиях). После этого поманипулируй с горящими горелками, поочередно отключая одну за другой и получая соответствующую награду. В какой-то момент ты увидишь, как в зале, где ты был до этого, от пола к потолку вытягиваются решетчатые конструкции-клети. Когда останутся лишь две горящие горелки, попытайся выбраться в этот зал прежним путем. Ан нет — дверь замурована. Тогда беги в противоположную часть зала с горелками и, цепляясь за потолок, «по-обезьяньи» двигайся к другому входу в этот зал.

Подойди к клети, стоящей у правой стены, через темный выступ вскарабкайся на нее, повернись направо и прыгай на платформу, идущую справа от центральной колонны. Чуть пройдя вперед, ты увидишь слева от себя углубление, в котором тоже полыхает горелка, но уже одна. Справившись с ней, ты отключишь горелки внизу у пюпитра. Спустись туда и прикоснись к этому пюпитру — где-то далеко в зале с разноцветными шахматными фигурами распахнутся створки люка.

Возвращайся в этот зал и направляйся к левому боковому проходу — как помнишь, там тоже была настенная лестница, упиравшаяся в потолок, но сейчас над ней распахнулись широкие створки люка. Поднимайся наверх, и ты окажешься в странноватом помещении, напоминающем просторную лоджию. Прямо перед тобой на полу будут три цветных квадрата — красный, зеленый и синий, а слева на стене — странный механизм из четырех вращающихся пластин. Это своего рода игра. Цвет плит на полу соответствует цвету трех шахматных фигур внизу. Встав на плиту соответствующего цвета, ты затем направляешься к механизму и вращаешь пластины. В итоге шахматная фигура соответствующего цвета сдвинется с места в направлении подиума, уходящего влево. Тебе придется изрядно потрудиться, сдвигая фигуры влево, пока они не начнут падать с подиума одна за другой. Для этого прыгай или просто становись на плиты разного цвета и вращай пластины (смысл этой игры остался мною не до конца понят — возможно, тебе она покажется интереснее).

Когда последняя фигура соскочит с края подиума, на нем, как грибы после дождя, вырастут высокие клетчатые конструкции. Поднимись на второй этаж зала, откуда начинай последовательно прыгать с одной клети на другую, продвигаясь в противоположный конец зала. Там соскакивай на выступ и беги вперед. Путь твой будет довольно долог и извилист, но в общем не опасен. Лишь в одном месте, где ты прикоснешься к створкам большой двери с иероглифическими знаками, она распахнется и на тебя бросятся две собаки. Впрочем, расправиться с ними, равно как и с их собратьями, которые будут появляться то здесь, то там, в общем-то несложно.

Путь вниз становится все более мрачным, но сбиться с него практически невозможно. Лестницы чередуются с провалами в полу, и в одном месте тебя подстерегают все те же зловещие пауки. Стремительно беги вперед, хватайся за шест и ползи по нему наверх. Ты окажешься в зале с зеркалами и ярким золотистым предметом на саркофаге. Помещение охраняют статуи двух черных собак. В левой части этого зала есть проход в соседний зал, где также имеется шест. Поднимись по нему на определенную высоту (в окружении летучих мышей) и, сориентировавшись по высоте, сделай кульбит назад, приземлившись на площадке. Оттуда ты получишь доступ в соседний зал с падающими



с потолка на разноцветные плиты пола тонкими лучами света и уже знакомыми шахматными фигурами — вот, значит, куда они свалились с того пандуса! Дверь, через которую ты проник сюда, автоматически захлопнется.

Задача твоя довольно проста: передвинуть фигуры определенного цвета на напольные плиты того же цвета. Как только какая-то фигура займет полагающееся ей место, в соседнем зале с саркофагом погаснет один из лучей. С установкой последней фигуры погаснет и последний луч, а сам саркофаг отъедет в сторону, открыв доступ к проему в полу.

Следуй к тому месту, где ты проник в зал с фигурами. Недавние манипуляции снова открыли дверь, но попасть туда можно лишь предварительно поднявшись на выступ напротив дверного проема. Несложный прыжок позволит тебе уцепиться за край дверного выступа, и вот ты уже наверху. Иди в зал с саркофагом, опускайся в проем в полу под ним и следуй несложным путем к концу данного уровня и видеоролику. Теперь тебя ждет встреча с **тринадцатым** уровнем, который имеет название

Guardian Of Semerkhet

Прыгай в люк у левой стены и скользи вниз. Перед тобой кольцевая ловушка с лезвиями. Преодолевать ее лучше всего либо на спринтерской скорости, либо тщательно выверенным прыжком. Поверни за угол — там будет точно такое же кольцо. Разберись с ним аналогичным образом и двигайся дальше. После очередного пандуса ты окажешься в новом зале — за спиной у тебя на стене будет некий золотистый треугольник, а прямо перед тобой — макет карты Древнего Египта. Поверни налево, вскарабкайся на выступ, немного пройди вверх по пандусу и сразу залезай в низкий лаз справа, после чего двигайся на четвереньках.

Перед тобой некое подобие корабельного штурвала, но на самом деле это механизм, открывающий массивную серую дверь на другом конце зала — вверху, ближе к правому углу. Ради эксперимента поверни штурвал пять-шесть раз и посмотри в сторону этой двери: она несколько секунд будет открыта, но потом начнет медленно ползти вниз, закрываясь. Тебе надо успеть (после поворота штурвала) обежать его слева, устремиться вперед по извилистому карнизу, перепрыгнуть пару раз через проемы и, не попав под смертоносные лезвия, добежать до двери, пока она еще не закрылась. Возможно, в самый последний момент придется даже опуститься на четвереньки и буквально проползти под ней. Оказавшись по другую сторону двери, не мешкай и сразу пробеги немного вперед, поскольку здесь тоже есть опасные лезвия. Слева от тебя через проем будет некий золотистый объект на пьедестале — это т. н. Golden Vraeus (Золотой Врай). Сразу его не бери, не то опять нарвешься на ножи, а обойди кругом и возьми статуэтку сзади. Теперь спускайся вниз, преодолей череду коварных ям в полу, направляясь в сторону стены, на которой стоит штурвал. Сразу за ней будет проем, по которому ты сможешь подняться назад к штурвалу, а отсюда уже нетрудно добраться до зала с макетом Древнего Египта.

Примени Золотой Врай на золотистом треугольнике на стене; с потолка ударит луч лазера, который высветит новый артефакт — Guardian Key (Ключ Стража), похожий на пирамидку с четырьмя шипами. Вставь ее в ромбовидный замок справа на стене, и спра-

ва от тебя в полу распахнется люк. Прыгай туда, скользи по склону, и в итоге ты окажешься в просторном зале. Следуй направо, сопровождаемый парой звуков глухих ударов, доносящихся неизвестно откуда. В середине зала возьми маленькую аптечку. Иди дальше, и ты снова услышишь два таких же глухих звука. У правой стены расположен рычаг. Едва повернув его, ты распахнешь двери впереди, откуда выскочит агрессивный зверь, отдаленно напоминающий то ли быка, то ли гигантского броненосца. Пули его не берут, а потому беги мимо него дальше, до упора, и запрыгивай на небольшой выступ под настенной чашей. Под ногами у тебя будет лежать уже знакомая палка для самодельного факела. Возьми ее (не опасаясь зверя — на таком возвышении он тебя не достанет) и беги обратно, туда, где впервые встретился с этой тварью. Подожги факел от настенного огня и снова беги туда, где нашел палку. Теперь уже подпали от нее чашу, под которой она лежала, и в стене справа распахнется дверь. Следуй туда, в обитель очередного секрета, и возьми с трех пьедесталов три полезных предмета. Возможно, придется пострадать от массы неизвестно откуда выскакивающих лезвий, а то и получить оглушающий удар от падающего сверху смертоносного шара с такими же ножами.

Теперь беги туда, где впервые увидел зверя, а оттуда — к месту, где лежала маленькая аптечка. Подпрыгни и ухватись за потолок (став неуязвимым для клыков зверюги), оттуда двигайся «по-обезьяньи» вперед до того места, где в стене слева обнаружится узкий лаз. Повернувшись лицом к лазу, отпусти кнопку **Ctrl**, но тут же нажми ее снова — уцепившись за край лаза, проникай внутрь и ползи вперед. По пути тебе будут жутко докучать летучие мыши, но ты с ними еще разберешься.

Под тобой снова окажется комната с бьющими из стен струями огня. Впрочем, ты уже знаешь, как с ними обращаться. Начни с той горелки, которая периодически гаснет, и, улучив момент, достань из нее полезный предмет (возможно, в некоторые горелки придется слазить дважды). Затем смотри, какая из горелок также стала периодически затухать, лезь в нее и т. д. Наконец ты доберешься до горелки, манипуляции с которой обернутся появлением в комнате полчищ пауков. Тут уж не мешкай и беги к настенной лестнице, по которой поднимайся наверх. Ползи через лаз в тот же коридор, где бегает разъяренный быко-броненосец, и, спустившись, посмотри на дверь слева. Попасть бы туда, но она перегорожена кольями. Постарайся сделать так, чтобы летящий на тебя зверь своей массой проломил эти колья и обеспечил тебе доступ в новый просторный зал.

В нем ты увидишь три настенных барельефа, расположенных у самого пола. На самом деле это замаскированные кнопки, но Ларе, несмотря на всю ее тренированность, не под силу нажать их. Сделай так: подойди к одной из кнопок и, встав вплотную к ней, дождись, когда на тебя нападет зверь, а в последний момент отскочи в сторону. Получается, что он выполнит за тебя твою работу и своей тушей нажмет выключатель. То же самое проделай с двумя остальными, и в итоге ты распахнешь две двери в одной из стен зала.

Беги сначала в правую дверь. Вскарабкавшись по настенной лестнице, поднимись по обычным лестницам и поищи в одной из комнат полезные предметы. Учти, что в этой комнате с потолка снова неожиданно падает шар со смертоносными лезвиями, а потому будь осторожен. Сделав дело, мысленно помаши с высоты на прощание безутешному в бессильной ярости зверюге, возвращайся в зал и теперь забегай уже в левую дверь. Снова на стену, вверх, вперед, и — навстречу новому, **четырнадцатому** уровню, который носит название

Desert Railroad

Здесь же, в вагоне, в котором ты очутился, поверни рычаг — откроется скользящая дверь. Иди в нее, прыгай на площадку следующего вагона, открой его дверь, иди вправо и в проходе разберись с ниндзя. (В целях экономии патронов для ружья попробуй обычные пистолеты. Принцип стрельбы остается тем же, разве что палить в супостата придется подольше.) Иди дальше, выходи из этого вагона и прыгай на платформу с зеленоватым грузом. С мчащегося параллельно поезду джипа соскочат два ниндзя — участь их, видимо, решена. По лестнице вскарабкайся на крышу следующего вагона. Следом за ним

прикреплен точно такой же, и у обоих имеются люки на крыше. Но если, спустившись в люк первого вагона, ты найдешь патроны (и заодно прикончишь ниндзя), то второй вагон можно будет осмотреть просто из любопытства.

Иди дальше, к концу состава. Перед тобой очередная платформа с чем-то сине-зеленым. Взобраться на нее не удается. Подойди к краю справа, встань спиной к проносящимся мимо пескам и скалам, спрыгни назад, удерживая **Ctrl** нажатым, ухватись за край платформы и, перебирая руками, сдвигайся вправо, пока не окажешься на удобном месте, где можно подняться. Наконец вскарабкайся на крышу последнего вагона, подойди к самому его краю, повернувшись лицом к головной части состава, и прыгай вниз, проделав аналогичную манипуляцию с клавишей **Ctrl**, после чего забирайся в распахнувшуюся дверь вагона. Здесь тебя ждут патроны, аптечка и стрелы. Выбирайся на заднюю площадку этого вагона и знакомым тебе способом, повиснув на руках, переберись к правой стороне вагона. Вопреки ожиданиям, Лара здесь не остановится, а обогнет угол и станет двигаться вдоль боковой стены вагона. Добравшись до проема в этой стене, в который уже раз проделай манипуляцию с **Ctrl**, спрыгни вниз и, ухватившись за край пола, подтянись и входи внутрь.

Теперь следуй в последний вагон. Убей там ниндзя, подойди к концу вагона, повернись лицом к его головной части и проделай уже знакомую манипуляцию с клавишей **Ctrl**. Дверь в торце вагона откроется, забирайся в вагон и обследуй его (аптечка, стрелы и револьверные патроны — но где же сам револьвер, равно как и арбалет?!). Выходи в торец вагона, через который проник в него, и посредством привычных действий перебирайся слева вверх, затем правее, после чего, повиснув на руках, огибай правый угол и смещайся вдоль широкой части вагона, пока не достигнешь очередного проема. Заберись в него (теперь это уже несложно сделать), подбери патроны и ломик. Этим ломиком здесь же задействуй выключатель, пристрели ниндзя и выходи в открывшуюся дверь.

Перепрыгни через кучи странного вещества на платформе и беги к вагону, что перед тобой. Дверь там распахнется и покажется ниндзя, которому тоже недолго осталось жить. Углубись в вагон, выберись наверх и пристрели еще двух ниндзя (да сколько же их здесь?!). Потом убей еще двух, которые переберутся на поезд с джипа. Внутри этого вагона имеются три купе — войди во второе и третье по ходу и, расстреляв ящики из пистолета, возьми полезные предметы. Переходи в следующий вагон и с помощью ломика задействуй выключатель, расположенный рядом с тем, который ты когда-то уже включал. Проходи в дверь, являющуюся началом следующего, **пятнадцатого** уровня, носящего название

Alexandria

Следуй направо, потом налево по ступеням. Пристрели сначала двух скорпионов, а затем трех автоматчиков, прячущихся в переходах здания. Возвращайся на центральную площадь и следуй в черную дверь. Открой ее, и ты окажешься в библиотеке. Пристрели автоматчика и иди по диагонали через двор в дальний правый угол. Там в узком проходе рядом с решеткой, позади которой виднеется недоступный тебе мотоцикл, на земле лежат патроны. Выходи из этого проулка и поворачивай налево. Вскоре ты увидишь дверь, которую тоже можно открыть. Поднимись по красному ковру и посмотри ролик (беседа с другом). Прямо напротив его стола на тумбе лежат полезные предметы, в том числе лазерный прицел, а между стеллажами с книгами за спиной друга — патроны. Возьми все это.

Выходи на балкон и пристрели двух автоматчиков на соседней крыше слева. С разбега прыгай на тот карниз, где только что были враги, и слева ты найдешь магазины для «узи». Иди в противоположном направлении, поверни за угол и с разбега прыгай на крышу библиотеки. Повиснув на руках, смещайся вправо, пока за углом не увидишь под собой торчащий из стены рычаг. С помощью клавиши **Ctrl** (отпустить-нажать) повисни на этом рычаге, тем самым задействовав его. В результате в библиотеке откроется потайная дверь, где лежат аптечка и стрелы.

Выходи из библиотеки направо, поверни за угол направо, при желании загляни в первый проход слева, где увидишь колонну с надписью Todds (быть может, там прячется автоматчик), но вообще иди дальше и также сверни налево. Там уж наверняка наткнешься на противника, убив которого, поверни направо и следуй к началу следующего, **шестнадцатого** уровня. Его название —

Coastal Ruins

Беги к открытому пространству, где растут две пальмы. Справа будет арка, за которой заколоченные ворота, ведущие к «Египетским аттракционам». Пальни в запретительную табличку из пистолета и входи. Следуй мимо фанерного Тутанхамона по лестнице вниз, к пирамиде. Напротив нее — саркофаг. При приближению к нему он распахнется, оттуда выскочит мумия, которая скорее намерена поприветствовать Лару, чем ее убить, так что оставь тварь в покое. Вместо этого поднимайся по левой лестнице и иди в следующий коридор.

Первый проход из него заколочен с той же табличкой «Не входить», а в следующем сидит механическая прорицательница. Ее ты навестишь попозже, а пока выстрелом пробей себе дорогу туда, куда ходить не советуют, и иди по лестнице вниз. Но будь максимально осторожен и не ступай на пол. В этом помещении, одна из стен которого представляет собой сплошное зеркало, в полу масса смертоносных пик. Пробивай свой путь ощупью, передвижением шагом и прыжками, в том числе «суперпрыжком» — одновременным нажатием стрелки «вперед», а также **Shift**, **Ctrl** и **Alt**. Дойдя до зеркала, ты увидишь слева от себя лежащий «по ту сторону» вожделенный арбалет. Ведомый своим отражением, доберись до него, подними и спрячь в «рюкзак». Теперь надо как-то выбираться отсюда. В зеркале тебе видны отметины, из которых наверх выскакивают пики. Двигайся соответственно их расположению, не спеши, и удача придет к тебе.

Следуй в комнату с пирамидой — правее от нее есть спуск в тир. Стоя на площадке, заряди арбалет разрывными стрелами и, не тратя времени (а то свалишься на колья), стреляй по мишеням. Если все они поражены, пол под тобой провалится. Иди к маске фараона напротив. Под ней лежит монетка, подбери ее. В стене слева имеется лаз, с помощью которого ты снова окажешься в комнате с пирамидой.

Теперь иди к прорицательнице. Опусти монетку в прорезь, поднимись по восставшему из корзины канату в верхнее помещение и подбери с пола сломанную Broken Handle (Деревянную ручку), а из стены при помощи ломика выковыряй один из Hooks (Крюков). Соедини в «рюкзаке» крюк и ручку — у тебя получится ручка с крюком. Выйдя от прорицательницы иди направо, а затем поднимись по лестнице налево. Там за черной решеткой на стенке висят ключи — достань их ручкой с крюком. Обойди клетку с ключами справа, иди вперед, дойдя до пальм, сверни направо, к водоему. Вынырни на невысокий выступ, рядом с которым в стене есть лаз. Заберись в него и ползи. Спрыгнув вниз, поднимись по настенной лестнице и посмотри ролик.

Запрыгни на невысокий холм и иди по нему, чуть принимая вправо, входи в каменные ворота и полюбуйся на парочку необычайно подвижных скелетов. Когда они станут нападать на тебя, пальни по ним из арбалета разрывной стрелой. Затем поднимайся по выступам до конца, после чего можешь потренироваться в прыжках с выступа на выступ над бездонным провалом. В одной из ниш ты найдешь патроны и аптечку.

Слезай на землю и следуй к яме, над которой висит громадный камень. По настенной лестнице спускайся вниз, подбери на ступеньках палку для факела и от огня зажги его (но не сгори сам!) Подойди под трос, удерживающий камень, в прыжке подпали его — камень упадет. После этого забирайся в лаз в стене и ползи к черным резным воротам. Ломиком взломай замок и двигайся вперед, в очередной лаз. Вот и все.

Примечание. У этого уровня имеется и несколько более упрощенный финал. Для этого тебе надо перепрыгнуть с высокого карниза, расположенного как раз под нишей с аптечкой, на противоположный карниз и там отыскать резную черную дверь.

Применив на ней ключ, ты войдешь и сразу окажешься в конце данного уровня (в самом деле, для чего же Лара сооружала палку с крюком и добывала этот ключ?).

Следующий, **семнадцатый** уровень называется

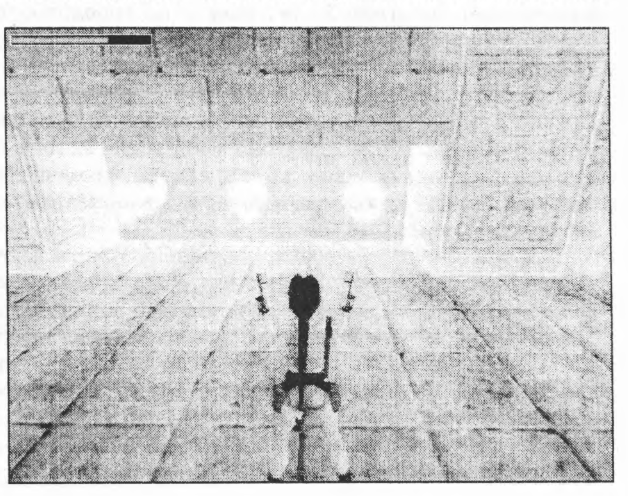
Catacombs

Начало у этого уровня весьма замысловатое. Дело в том, что если предыдущий, шестнадцатый уровень завершить поджогом троса, падением камня и т. п., то тебя ждет следующее. Ты пройдешь коротким коридором и окажешься в маленькой комнате с углубленной коричневой плитой в центре пола и колонной у стены. Вот и все — больше ты здесь сделать ничего не сможешь. Тогда иди вторым путем (см. Примечание чуть выше) и тоже заканчивай шестнадцатый уровень. Однако, вступив на семнадцатый уровень, ты окажешься уже в другом помещении: груда разрушенных колонн, плита со странными надписями на стене напротив и проход в помещение справа. Но прежде повернись налево и надави на плиту с изображением античной головы — ты увидишь, как упомянутая выше коричневая плита в полу поднимется. Пройди ради интереса в помещение справа — там стоит странноватое сооружение, напоминающее ощетинившуюся штырями и выступами колонну. Причем пол под тобой будет то оседать, как только ты встанешь рядом с этой колонной, то снова подниматься, когда ты с него сойдешь.

Не удивляйся, но снова иди назад, якобы выходи с этого уровня (ты вроде бы снова окажешься там, где сражался со скелетами, но называться все это будет уже «Catacomb»), спускайся вновь к рухнувшему камню и в очередной раз завершай «шестнадцатый» уровень.

И вот ты опять в той маленькой комнате с коричневой плитой в полу, однако теперь она поднялась. Толкни (или затащи) на нее стоящую у плиты колонну, опять покидай этот уровень и иди к новому верхним путем (прыжками по карнизам и использованием ключа). Очередное посещение помещения с разрушенными колоннами, поворот направо, и — о чудо! — пол под тобой уже не проседает. Пора применить мускульную силу. Но прежде посмотри на рисунки, изображенные в нижней части «шипастой» колонны, после чего пройди в соседний зал и отыщи место на полу, где изображен тот же рисунок. Твоя задача — толкая и вытягивая «шипастую» колонну, поставить ее точно на эту плиту в полу в соседнем зале.

Как только ты сделаешь это, откуда ни возьмись, вылетит некое подобие шаровой молнии и начнет методично убивать Лару. Спасение одно — бежать в дверь, распахнувшуюся на том месте, где в стене была плита со странными надписями. Прямо перед тобой будет глубокая яма с шестом посередине (пока не обращай на нее внимания и старайся лишь не свалиться вниз). Беги направо, мимо многочисленных ваз, статуэтки птицы с распластанными крыльями, и еще раз вправо. Светящийся сгусток энергии затеряется где-то по пути и взорвется, оставив Лару в покое. При желании можешь пострелять в вазы в поисках полезных предметов, после чего возвращайся к яме с шестом и спускайся на нем в самый низ. Беги по коридору с вазой справа — впереди поднимется массивная каменная дверь, открывающая доступ в следующий коридор, где сле-



ва у стены расположен рычаг. Поверни его, снова откроется проход — и ты увидишь громадный зал.

Сверху свисают два каната. Задача такова: прыгнуть вперед, уцепиться за правый канат, раскачаться, перескочить на левый, а уже раскачавшись на нем, спрыгнуть на карниз впереди. Задача непростая, тем более что в подвешенном состоянии сохранять игру нельзя. Когда ты все же справишься с ней, иди в проход, но не прыгай вниз — там очень глубоко, а уцепись за каменную стену-лестницу напротив и по ней осторожно спустись. По лестнице не поднимайся — это путь к концу уровня. Вместо этого входи в тот громадный зал, через который ты только что прыгал. Иди вправо и залезай в выступ в стене, продвигайся дальше, скользи по пандусу и падай в воду. Плыви немного вперед и буквально у выхода из этого коротенького туннельчика всплывай — здесь будет низкий выступ, на который можно взобраться и вылезти из воды. Поднявшись по ступеням, соверши пару-тройку прыжков по настенным карнизам в направлении углового карниза, на котором размещен рычаг. Повернув его, ты выдвинешь из стены два дополнительных выступа-надолба (они прямо перед тобой), на которые теперь надо будет поочередно запрыгнуть.

Впереди будет еще один выступ с вазой — стрельни в нее из пистолета и возьми патроны. Затем по потолочной «лестнице» «по-обезьяньи» переберись на другую сторону и включи рычаг. Он выдвинет из стены аналогичную пару выступов-надолбов, но уже в другой части зала. Правда, здесь же появится все та же противная летающая «шаровая молния». Чтоб избавиться от нее, нырни в воду и отыщи — не мешкая — подводную комнату со статуэткой попугая. Залетев туда следом за тобой, «шаровая молния» исчезнет.

Выбирайся из воды и знакомыми выступами перепрыгни на центральную платформу, отдаленно напоминающую шахматную доску. Правда, сделай это лишь после того, как бродящий по ней скелет перескочит на соседнюю маленькую платформу. Конфронтация с ним все же окажется неизбежной — здесь тебе на подмогу придет верное ружье. Прыгай на соседнюю маленькую «шахматную» платформу, с нее — на недавно появившиеся выступы-надолбы и смещайся вправо, к голубоватой нише в стене. Она кажется тупиковой, но это не так. Слева есть небольшое углубление — прыгнув в него, встань спиной к воде, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, шагни назад и, ухватившись за край выступа, на руках смещайся вправо, таким же образом поверни за угол и двигайся так до тех пор, пока не сможешь опуститься на пол. Двигайся к вазам, поверни за угол, спустись чуть ниже и расстреляй еще одну вазу, получив пачку патронов.

Тебя атакуют скелеты. Убить их трудновато, поскольку они, полежав и отдохнув немного, снова бросаются в атаку. Поэтому стрелять в них — из ружья — целесообразно в тот момент, когда они будут в полете над пропастью, либо, если не жалко патронов, методично подталкивать их выстрелами к краю этой же пропасти. Покончив с этой партией врагов, прыгай на центральную колонну и возьми Trident (Трезубец), после чего прыгай на выступ впереди тебя, а с него — на карниз над головой, там лежит аптечка. Появится новая группа скелетов, с которыми также необходимо разобраться. Когда все будет окончено, следуй к дальней левой нише в стене, по настенной лестнице спускайся в колодец и поищи там полезные предметы, в том числе в вазах. Карабкайся по лестнице обратно, залезай на выступ, иди вправо, в аналогичную нишу, где также есть настенная лестница, ведущая уже наверх.

В новом помещении возьми второй Трезубец и, не траты времени на убийство скелета, карабкайся по шесту наверх. Когда сбоку покажется клетчатый пол, умело спрыгни на него, совершив кувырок назад. Пройди по открывшемуся коридору: дверь перед тобой распахнется и ты снова окажешься в знакомых местах. Соскользни по шесту все в ту же глубокую яму. При желании можно повторить аттракцион с запрыгиванием на два каната, но это, пожалуй, покажется тебе утомительным, а поэтому повернись направо, и на дальней стене ты увидишь настенную лестницу. Запрыгни на нее, спустись вниз, прямо в «объятья» нескольких скелетов, но не трать на них время и здоровье, а беги в противоположный конец зала. Поверни направо и по настенной лестнице поднимайся

в зеленоватый проход. Пройдя по нему, ты окажешься в лабиринте узких коридоров, где окопалось немало скелетов. Придется побегать по этим «комнатам», отбиваясь от мерзких тварей, но наконец ты все же найдешь помещение с настенной лестницей. Карабкайся по ней, и ты окажешься в новом зале.

Теперь твоя задача — прыгать с выступа на выступ, продвигаясь вперед, по пути подбирая в разных закоулках ценные предметы, ну и, конечно, расстреливать скелетов. В дальнем конце зала слева будет очередная настенная лестница — по ней ты поднимешься на платформу более высокого яруса и за углом справа отыщешь третий Трезубец. Вновь серия прыжков по этим, уже более высоким платформам в направлении того места, где с потолка свисает канат. Проделав знакомую процедуру запрыгивания на канат и раскачивания, ты опустишься на следующую платформу. Здесь сразу посмотри налево — в массивной колонне будет проем, в глубине которого виден вертикальный шест. Запрыгивай в этот проем и поднимайся по шесту. Совершив кульбит назад, поднимайся по настенной лестнице, прыгай по диагонали направо и устремляйся через комнату, где лежат четыре «мертвых» скелета, хватай четвертый Трезубец, беги к серой настенной лестнице, карабкайся на нее, и вскоре ты окажешься перед черными металлическими воротами. Оставь их в покое и, отбившись от скелета, беги в соседний проход. Вскоре ты опять окажешься в комнате с «мертвыми», но чудесным образом ожившими скелетами. Убегай от них тем же маршрутом, который тебя сюда привел: с прыжками, падениями и спусками по шесту. В итоге ты рано или поздно окажешься в том же зеленоватом лабиринте, наполненном скелетами. В одном из закутков пол вдруг начнет подниматься, унося тебя ввысь. Следуй дальше открывающимся путем, и рано или поздно ты окажешься в том первом громадном зале, над которым висят два каната. Отсюда путь ясен — по коридору вверх и к началу следующего уровня, **восемнадцатого**, который называется

Temple Of Poseidon

(Трудно удержаться от комментария, что предыдущий уровень завершился избыточно сложно, но при этом малоинтересно. Непонятно, зачем было возвращаться аж к «Coastal Ruins», а затем заставлять героиню повторно проделывать тот же путь, которым она шла буквально несколько минут назад).

Итак, ты оказался в «Храме Посейдона». Поднявшись по коридору, перескочи в нишу, где на подставке укреплена статуэтка птицы, а оттуда заскочи на настенную лестницу и по ней спустись вниз. Обогни маленький наклонный выступ, что перед тобой, и тут же поверни направо, в розоватый проход. Миновав его, ты окажешься в зале с колоннами. Спрыгни вниз — в левом дальнем углу есть лаз с секретом. Взяв полезные предметы, выбирайся оттуда и, подпрыгнув, поднимайся обратно в зал, а затем обходи его по периметру и углубляйся в проход напротив. Оттуда иди в зал с громадной языкастой физиономией на стене — под ней тоже есть лаз, ползи по нему вперед. Выбравшись наружу, расстреляй одну из ваз и возьми магазины для «узи».

Справа от тебя — зал с опасными черными кругами на полу: это горелки, которые вспыхивают при чрезмерном приближении к ним. Осторожно иди к дальней стене, расстреляй вазу и возьми трофеи. Но тут же будь готов отразить атаку сзади — скелеты не дремлют. Осторожно пробирайся к выходу и следуй направо, к высокой статуе Посейдона, окруженной водой. Установи на его посохе первый Трезубец и возвращайся в центральный зал, где в темную бездну устремился поток воды.

Теперь иди в ту часть зала с такой же языкастой мордой, где слева от нее в стене имеется лаз, а под ним — уже знакомая черная горелка. Изловчись и перепрыгни через горелку, ухватившись за край лаза, после чего ползи в глубину его. Повтори знакомые процедуры с вазами и установкой второго Трезубца, после чего тем же путем возвращайся в центральную часть зала. Теперь в бездну льются уже два потока воды.

Поверни направо, в проход по коридору, ведущий в зал, где перед знакомой толстой мордой торчит шест. Ползи по нему вверх и совершай кульбит назад. В одной из комнат разбей вазу и возьми стрелы и патроны. Примени на статуе третий Трезубец и снова воз-

вращайся в центральную часть зала. Наконец, следуй налево, в последнюю «сухую» часть зала — там за углом имеется малозаметная настенная каменная лестница. Карабкайся по ней вверх, вновь расстреляй одну из ваз и установи четвертый Трезубец.

Спускайся назад по лестнице. Внизу тебя поджидает старая знакомая — вырвавшаяся, как черт из табакерки, «шаровая молния». Беги от нее со всех ног в центральную часть зала и прыгай в то, что недавно было бездной, а теперь стало бассейном. Ныряй и плыви в боковой проход, по нему дальше, до зала, где можно выбраться из воды. Не обращай внимания ни на «молнию», ни на появившегося из-за угла скелета — беги дальше, принимая левее или правее. Здесь к «молнии» присоединятся две или три ее «подруги». Вот это гонка так гонка! Расстреляй из ружья здоровенные вазы, стоящие по бокам этого зала: в них окажутся статуэтки с птицами, которые своей магической силой убьют «молнии». Теперь можно перевести дух.

Рядом с одной из птиц на стене есть барельеф, на который можно надавить, и тогда сбоку распахнется люк. Но ты туда не ходи ни сейчас, ни потом — это тупиковый путь. Вместо этого пройди дальше, к золотистому саркофагу, открой его толчком руки и достань деталь рыцарских доспехов — перчатку. Одновременно с открытием саркофага распахнется дверь в стене слева от него. Следуй туда, поверни направо и, дойдя примерно до середины прохода, посмотри вверх — там есть лаз для ползанья на четвереньках. Именно он-то тебе и нужен, ибо это выход к **девятнадцатому** уровню, который называется

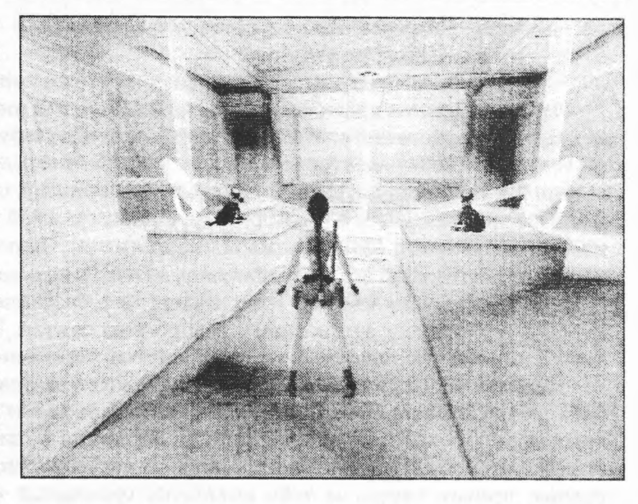
The Lost Library

Следуй вперед, ползи на четвереньках, подтягивайся и спускайся в просторный зал с двумя большими вазами по краям, колоннами и дверями в левой и правой стенах. Можно попробовать открыть все их по очереди, но заходить сначала следует в дальнюю от входа в зал дверь справа. Здесь тебя ждет неприятный сюрприз: два закованных в латы озлобленных рыцаря с топорами, по сравнению с которыми мечи скелетов — все равно что швейные булавки. Пары-тройки ударов хватит, чтобы отправить Лару на тот свет, а играющего — на перезагрузку компьютера.

Справиться с рыцарями можно двояко. 1. Снабдить арбалет лазерным прицелом и стрелять (наводка — клавишами 0 на правой панели + стрелками) точно в бирюзовый ромб на груди противника. Попав в ромб, ты как бы оглушаешь рыцаря, после чего его можно добить простым попаданием трёх-четырёх стрел в любую часть тела. 2. Если этот способ покажется тебе сложноватым, вспомни про старое доброе ружье и пали им в железных чурбанов напропалую, хотя и не особо тратя патроны. Эффект проверен на практике.

Покончив с рыцарями, выходи из этого зала и заходи в первую дверь слева от него. Перед тобой окажется провал с торчащим в нем шестом. Все бы ничего, но на трех ярусах ниже вращаются смертоносные ножи. Твоя задача — успешно спуститься по шесту и забрать с ярусов припрятанные там ценные предметы. Опыт подсказывает, что спуск по шесту весьма чреват, а потому советуем поступить нестандартно и не цепляться за палку, а просто ловко спрыгивать вниз последовательно на каждый ярус, избегая ножей и собирая аптечки и проч. Добравшись до самого низа, иди по туннелю, и вскоре ты увидишь второй шест, по которому надо уже подниматься, к счастью, только на один ярус. Тут уж придется карабкаться, затем совершить кульбит назад на каменные ступени, которые приведут тебя в следующий зал.

Как только ты войдешь в него, на тебя сразу же набросится очередной рыцарь в доспехах — как с ним разобраться, ты уже знаешь. После этого выковыряй ломиком из колонны перед тобой сверкающую Golden Star (Золотую Звезду) и, развернувшись, следуй к левой шахте, над которой укреплено одно из вращающихся колес. Зайди в тыл колеса, встань спиной к проему и прыгай, цепляясь за край шахты. Спускайся вниз навстречу секрету (патроны и магазины для «узи»). Карабкайся по лестнице назад, выбирайся наружу и держи ориентир на колонну, стоящую слева. На одной из ее сторон имеется лестница, ведущая вверх. Взбирайся по ней.



Пройди в соседнее помещение, отыщи шест, спускайся по нему и в новом зале убей двух рыцарей. Следуй дальше, отыщи отверстие в полу и по настенной лестнице спускайся в него. Через низкий лаз выходи в помещение, где тебя ждет увлекательное приключение — схватка с рыцарем, сидящем на закованном в латы коне! (Так держать, Core Design!) Не думаю, что арбалет тебе здесь здорово поможет, ружье все же надежнее. Но старайся бить не в коня и щит, а в бирюзовый ромб на груди. Патронов придется истратить немало, но если ты собьешь рыцаря с лошади, считай, что полдела сделано. Впрочем, не мешкай, ибо он либо снова вскочит в седло, либо попросту испарится. Добей его серией ружейных выстрелов и подбери с пола оброненный им ромб — Horsemeh's Gem (Изумруд Рыцаря). Затем обследуй зал и в одном из углов найди большой камень с покатой поверхностью. Над ним висит шар, и от тебя требуется из арбалета с лазерным прицелом попасть в веревку, на которой висит этот шар. Меткий выстрел вознаградит тебя открытием справа в стене потайной двери к секрету с полезными предметами. Через знакомый лаз и настенную лестницу возвращайся в зал, где некогда сражался с рыцарями, и вставь Изумруд Рыцаря в отверстие в одной из стен. Откроется ниша рядом, в ней потяни за цепь и посмотри, что получится. По знакомому шесту и настенной лестнице покидай этот зал и возвращайся в зал с колесами-шестеренками.

Напротив них имеются два прохода в комнаты с раскачивающимися цепями. Пройди сначала в правый проем, там ловко минуй болезненно ранящие цепи и пройди в комнату с колесом-шестеренкой и двумя горелками. Выйдя оттуда, проследуй в соседний проход, где имеются такие же цепи, а над входом прикреплен круглый диск с лицом индейца. Вновь минуй цепи, и вскоре ты окажешься в похожей комнате с колесом, но горелка там лишь дымит. Встав на коричневую плиту на полу, ты сможешь открыть ее руками при помощи клавиши **Ctrl**. Ныряй в образовавшийся проем и плыви прямо, а в конце всплывай в маленькой комнатке, где на стенах притулились еще две Золотые Звезды. Прихвати их с собой, выковыряв ломиком, и плыви назад.

Теперь тебе предстоит хорошо знакомая, но от этого не ставшая приятной дорога почти к самому началу уровня — через два шеста (теперь по маленькому надо спускаться, а по большому подниматься) и коварные вертушки-ножи. Преодолев их, ты окажешься в зале с массивными синими дверями. Встав спиной к этим дверям, следуй в ближайшую дверь слева, и ты попадешь в своеобразный планетарий, предлагающий тебе нечто вроде загадки: надо расставить в соответствующем порядке на полу глобусы, сокрытые доселе в стенных нишах (за исключением одного, который стоит непосредственно в зале справа от входной двери).

Предварительно надо «освободить» глобусы из заточения, для чего вставь в гнезда на трех стенах по Золотой Звезде. А теперь двигай их — тяни и толкай. Не уверен, что предлагаемая авторами игры схема расположения планет соответствует классическим трактатам астрономии, но это и не важно. Просто размести глобусы в следующем порядке (будем ориентироваться по цветным поясам вокруг каждого глобуса):

— в центре — голубой пояс (Земля);
— перед ним, чуть ближе к двери, — серый пояс (Луна);

— слева — желтый пояс (кажется, это Солнце);
— справа — коричневый пояс (?);
— наконец, самый дальний, зеленый пояс (тоже непонятно что).

Подтверждением правильности установки того или иного глобуса служит появляющийся над ним голубоватый светящийся шар. Когда все глобусы займут свои места, между ними замкнется некая электрическая цепь и слева от входа в зал откроется потайная дверь, за которой тебя ждет аптечка. Беги дальше по коридору, по пути подстрели «ценную» вазу, и вскоре ты окажешься в большом зале с пиктограммой на полу и золотистыми статуями змей по окружности. Позади каждой имеется рычаг. Опусти их все, и в центре зала воздвигнется прямоугольный выступ. Забирайся на него и лезь дальше в проем в потолке.

Иди в соседнюю комнату мимо маленького бассейна (запомни его — он еще пригодится) в библиотеку, где повсюду разбросаны свитки. Ради любопытства можешь подняться по лестнице наверх, хотя там ничего интересного нет. Иди в соседнюю комнату, а оттуда спускайся по широким ступеням. В итоге ты оказался на втором этаже (балконе) библиотеки. Поочередно толкни и распахни все двери на обеих сторонах балкона. Открыв последнюю дверь, повернись назад и войди во вторую (не считая этой) дверь на этой же стороне балкона. Соскользнув по крутому пандусу, ты окажешься на покатом склоне, причем скоро на тебя покатится громадный каменный шар. Прыгни вперед и вправо, и шар минует тебя. С трех ружейных (а если хочется помаяться, то арбалетных) выстрелов уложи заплутавшего рыцаря. Поднимись по склону, откуда катился шар, и слева в стене увидишь рычаг. В прыжке нажми его.

В центре зала появится прямоугольный выступ. Вскарабкайся на него и, не поворачиваясь, прыгни дальше, на стену, где тоже есть выступ. Поднимись выше, и вскоре ты окажешься перед проемом, который «смотрит» на громадную голову статуи неизвестного зверя. С разбега прыгай на голову и тяни свисающую сверху веревку. Пасть у статуи распахнется, и ты аккуратно, с использованием клавиши **Ctrl**, соскользнешь в нее, после чего проползешь по бордовому проходу в чрево зверя. По шесту ползи наверх, делай кульбит назад и в маленькой комнатке держись правой стороны, оставив левую решетку пока без внимания. Взобравшись на небольшой выступ, ты вскоре окажешься в той самой комнате, откуда на тебя набросились два рыцаря в самом начале уровня.

С пьедестала возьми Pharos Pillar (Статуэтку Фароса) и иди в сторону зала. Откуда ни возьмись появится «шаровая молния». Выбегай на балкон, по нему следуй на противоположную сторону и забегай в первую дверь налево. Пробежав на скорости библиотеку со свитками, ныряй в тот самый маленький бассейн, о котором говорилось выше — «молния» взорвется. Возвращайся в ту комнату, откуда выбегали рыцари, и иди назад к шесту. Поднявшись, следуй ко второй решетчатой дверце, которую чуть ранее оставил без внимания. Она откроется, иди туда и делай первый поворот налево. В новом помещении в полу две решетки; поочередно встань на них, и на пьедесталах вспыхнет пламя. На полу за спиной у тебя лежит палка для факела — зажги его от огня, выходи из комнаты и иди налево.

Оказавшись в комнате со странным дощатым узором на полу, брось на него факел — доски сгорят и обвалятся. Спустись и подними с пола Music Scroll (Музыкальный свиток), который лежит в желтом круге. Походя подстрели вазу и возьми патроны. Выходи из этой комнаты через проем в стене, распахни небольшие синие двери. Через зал следуй в «Планетарий», а оттуда — в зал со змеями. Снова взберись на выступ, подтянись в проем над головой. Оказавшись в библиотеке со свитками, иди на балкон и поворачивай в первую дверь налево. В этой комнате стоит арфа, а перед ней — каменный пюпитр. Примени свиток на пюпитре, и Лара заиграет какую-то мелодию, а в стене откроется потайная дверь. Выходи на балкон и потяни цепь слева. Распахнутся большие синие ворота. Прыгни через перила вниз и иди в эти ворота, навстречу новому, **двадцатому** уровню, имя которому —

Hall Of Demetrius

Видимо, у создателей игры все же осталась капелька совести, и после затяжной и сложной «The Lost Library» они решили дать тебе короткую передышку.

Оказавшись лицом перед внушительными картинами на стенах, ты имеешь возможность пойти направо или налево. Для начала пойди направо, поднимись по лестнице и возьми с пьедестала Pharos Knot (Клубок Фароса). Перепрыгни через перила в то место, где ты только что был, и на сей раз иди налево. Там тебя ждет малоприятная встреча с головорезами-ниндзя и их главарем. Впрочем, на поверку пахан оказался трусоват и после короткого диалога с Ларой благополучно скрылся через потайную дверь, оставив кунаков разбираться с героиней. Не снизойдя до более солидного оружия, она без особого труда, хотя и изрядно попрыгав, перестреляла их из обычных пистолетов.

Покончив с незадачливыми врагами, поднимись назад, где только что беседовал с их предводителем, и потяни светильник на себя. Сбоку откроется дверь, в которую тебе и надо проследовать.

Вот и все — воистину разрядка нервам и силам, хотя впереди тебя ждет **двадцать первый** уровень, имеющий знакомое название, но об этом — во второй половине нашего прохождения.

Coastal Ruins (Revisited)

Не знаю, с каких уж щедрот, но и на сей раз разработчики из Core Design решили не утомлять игроманов затяжными похождениями Лары, ограничив их ее непродолжительным купанием в кристально чистых морских водах.

Итак, уровень ты начинаешь в воде: выбирайся на поверхность и иди направо, где тебя ждут аптечка и стрелы. На центральном постаменте в окружении античных барельефов лежат очки недруга Лары, Von Croix'a, разбитые им в спешке позорного бегства (подбери их). Здесь же прямо над головой отыщи настенную лестницу, запрыгивай на нее и поднимайся, после чего следуй на побережье. Ныряй и смещайся вправо — там будет достаточно просторный проем, переходящий в подводный коридор. Проплыв по нему между хаотично наваленных каменных глыб, ты почувствуешь, как тебя куда-то уносит мощное течение... И вот ты оказываешься в громадной подводной пещере. Прямо перед тобой в скале два небольших проема, охраняемых кровожадной акулой. Уклонившись от ее острых зубов, заплывай поочередно в оба проема, вылезай из воды и вставляй в соответствующие гнезда сначала статуэтку Колонны Фароса, а затем и Клубок Фароса. Сделав это, выплывай наружу и ныряй чуть глубже — прямо под тобой открылся более широкий проем, куда тебе и надо плыть, чтобы оказаться на новом, **двадцать втором** уровне —

Pharohs, Temple Of Isis

Плавно переплыв с одного уровня на другой, ты оказался в просторном зале с двумя скульптурами священных животных по краям. Откуда ни возьмись появляется скелет, которого приходится сбросить в воду. Поднимайся по центральной лестнице и ныряй в глубокий колодец, плыви в соседнее помещение, где под водой имеются три золотистые двери. Поочередно открой каждую из них руками, затем плыви в правую и выходи на поверхность в зале, где на тебя нападет ядовитая птица Pharoh. Покончив с ней, постреляй также в красивые столики по углам — они таят под собой много интересного. Затем поднимайся по левой лестнице в зал, украшенный большой скульптурой женщины. В углах справа и слева от статуи имеются каменные выступы. Взобравшись на них, можно ломиком выковырять из стены двух каменных жуков — Black Beetle (Черный Жук) и Broken Beetle (Сломанный Жук).

Из стен на тебя обрушилась армада ядовитых жуков. Спасаясь от них, спустись на пол и тут же вскарабкайся поочередно на два каменных блока, выдвинувшихся из стены. Поднимись по каждому из них и нажми на золотистые плиты, после чего спускайся назад и беги к яме в центре зала. Оказавшись внизу, беги к дальнему покатому выступу, запрыгивай на него, подтягивайся и делай кульбит назад. На площадке возьми Winding Key (Заводной Ключ) и толкни плиту в стене, после чего, преследуемый жуками, возвращайся в зал и беги в открывшуюся высокую дверь.

При необходимости добей скелета. По правой лестнице пока не ходи — она ведет к окончанию уровня, а у тебя пока и здесь дела не завершены. Постреляй по столикам — весьма небесполезное занятие. Беги по центральной лестнице в зал, где стоит черная пирамида. При необходимости пристрели скелета и вставь одного из Черных Жуков в гнездо на одной из четырех сторон пирамиды. Осталось найти еще три (Сломанный Жук для этих целей не годится).

У подножья трех стен этого зала есть три провала, ведущих по наклонной плоскости к узким бассейнам со странной жидкостью. Сама по себе она не опасна, но может в любой момент воспламениться от катящихся сбоку огненных шаров. В дальней части каждого из бассейнов в стене укреплены Черные Жуки — в двух бассейнах по одному, а в третьем — два. Постарайся добраться до них, не воспламенившись, и выковырять Жуков ломиком из стен, после чего их надо вставить в оставшиеся гнезда в стенах пирамиды. Очередность посещения этих бассейнов установи методом проб и ошибок с таким расчетом, чтобы не тащить живых жуков за собой в верхний зал.

Когда ты соберешь всех «стенных» Жуков, выяснится, что одного не хватает (как так получается — непонятно, вроде бы набрал достаточно). Вставь имеющихся двух Жуков в пирамиду и отправляйся на поиски последнего.

Возвращайся в зал с широкими ступенями и поднимайся по запретной прежде правой лестнице. Она действительно приведет тебя в Cleopatra's Palace, однако не волнуйся — это просто визит в поисках четвертого Черного Жука, а не окончание уровня. Ныряй в водоем с фонтаном и заплывай в узкую щель в центральной опоре. Проплыв немного, залезай на выступ и просовывай руку в отверстие в стене — замаскированный выключатель приведет в действие отдаленную платформу. Выплывай назад и вылезай из фонтана.

По округлым ступеням поднимайся во дворец, затем иди вверх по наклонному пандусу и, повернув налево, ломиком вскрой дверь, украшенную барельефом головы бородатого мужчины. Входи туда и то же самое проделай с аналогичной дверью, которая покажется в глубине темно-красного коридора. Прыгай в яму в полу и скользи в направлении уже знакомой тебе воспламеняющейся жижи. Как можно скорее выбирайся на камни, и вот он — долгожданный четвертый Черный Жук!

Возвращение назад сопряжено с элементами эквилибристики. Сначала прыгни на выступ, расположенный прямо напротив Жука. Пройди влево до конца, поверни опять налево, развернись чуть правее и прыгай вперед на покатый склон. Теперь тебе предстоит попрыгать с этого склона на соседний, туда-обратно, туда-обратно, но все время забирая чуть левее, чтобы в итоге приземлиться на горизонтальном выступе, с которого уже нетрудно перескочить над жижей в пролом в стене и подняться в главный зал храма.

Спеши в комнату с пирамидой, применяй на ней четвертого Жука — пирамида раскроется, ты возьмешь из нее Mechanical Scarab (Механического Скарабея) и в «рюкзаке» соединишь его с Заводным Ключом. С этим новым приобретением не грех пройти дальше, к **двадцать третьему** уровню —

Cleopatra Palaces

Следуй привычным путем к округлым ступеням, но теперь не сворачивай на пандус, а иди дальше, и после пары поворотов ты увидишь нарисованного на полу большого скарабея. Дальше не ходи — там из пола выскакивают смертоносные пики. Примени симбиоз Механического Скарабея и Заводного Ключа на этом рисунке, он вызовет «огонь» на себя и расчистит тебе путь (после такой расчистки пики в данном месте Ларе уже не угрожают). После третьей аналогичной пробежки между пиками Скарабей взорвется и больше им пользоваться будет нельзя. Пока же подбери его и сунь обратно в «рюкзак».

Поищи поблизости комнату со свисающими у входа смертоносными клацающими лезвиями, проскочи их и достань из гроба Right Gauntlet (Правую перчатку доспехов). Выйдя из этой комнаты, поверни налево, затем направо, снова примени Скарабея на пиках, иди дальше и поверни направо. Остерегайся атаки скелета и, если это будет целесообразно, не ввязывайся с ним в драку, а просто пробеги мимо. Покинь эту комнату, иди

по широкой лестнице вверх, потом по такой же — вниз, и ты окажешься в еще одном просторном зале, где также стоит гроб с маленькой аптечкой внутри. Здесь же подстрели — увы, лишь на время — Фароха.

Поверни налево и по округлым ступеням поднимись в маленькую комнату, на стене которой укреплено похожее на пирамидку гнездо для вставления в него статуэтки Клубка Фароха. Запомни это место. Слева лежат патроны. Вернись в зал, где только что достал из гроба аптечку, и иди в комнату, расположенную практически напротив гроба. Там меткими выстрелами сбрось скелета в яму, после чего соскочи в нее сам, расстреляй столики и возьми стрелы. Развернись, прыгни на выступ напротив. Чуть левее на стене увидишь рычаг. В прыжке нажми его, и ты снова окажешься в знакомом месте.

Возвращайся к месту рядом с пирамидкой Клубка Фароха. С использованием Скарабея пройди в правый зал и достань из него массу полезных предметов. Возвращайся назад, отыщи комнату с большим каменным блоком посередине, взбирайся на него и прыгай на стенной выступ слева, после чего в подвешенном состоянии смещайся вправо, пока не сможешь вскарабкаться наверх. Уничтожь столик и возьми стрелы. Иди в соседнюю комнату с лезвиями и очередным гробом. Появившегося скелета скинь в воду.

Спрыгни вниз и иди мимо каменного блока, оставив его правее от себя, поверни налево и еще раз налево. Входи в комнату, доступ в которую прежде был закрыт. Расстреляй два столика и возьми в гробе Клубок Фароха. Примени его на настенной пирамидке. Рядом распахнется дверь. Входи в зал и бери с постамента перед собой аптечку. После краткого ролика, где появляется бронзовая копия Лары, прыгай к левой стене, рядом с которой располагается массивный выступ. Взберись на него и, зацепившись руками за потолок, «по-обезьяньи» переберись на другую сторону зала. Дойди почти до конца этого карниза, развернись и подпрыгни, ухватившись руками за край более высокого карниза. Подтянись и иди по нему вперед.

Попытайся убить ожившего Фароха (имей в виду, что секрет его жизнестойкости — в умении высасывать из тебя энергию, даже не соприкасаясь с тобой). Если не удастся расстрелять его сверху, спустись на пол, добей гнусную птицу и поднимайся снова. Иди до средней части карниза, поверни налево и прыгай на карниз перед собой, там поверни направо и, подтянувшись, забирайся в проем в стене. Иди дальше, разберись со скелетом, раздроби в прах очередной столик, но остерегайся вновь ожившего Фароха. Постарайся все же — ради экономии сил и времени — подстрелить его сверху, чтобы лишний раз не спускаться вниз.

Разрешив эту проблему, прыгай вперед на просторную площадку и посмотри справа и слева от себя — там на стенах чуть выше расположены рычаги, по одному с каждой стороны. Твоя задача — допрыгнуть до них и, естественно, нажать. Но перед прыжками позаботься, чтобы здоровье у тебя было стопроцентное. Нажав рычаги, прыгай в открывшиеся ниши, в глубине которых виднеются отверстия с полезными предметами. Одну из ниш сторожит «мертвый» скелет — разберись с ним, после чего доставай из стены Ornate Handle (Инкрустированную Рукоятку). В другой нише ты получишь Hathor Effigy (Статуэтку Хатора). Соединив их друг с другом, ты станешь обладателем Portal Guardian (Хранителя главных ворот).

С Хранителем в руке следуй к двери, на которой красуется уже знакомый тебе бородач. Примени на стойке рядом с ним Хранителя. Дверь откроется, и ты войдешь внутрь. Расстреляв столик, получишь магазины для «узи». После ролика из двух потайных дверей в зал войдут разряженные под фараонов бойцы. Крепкие ребята, ничего не скажешь. Немало придется потратить на них разрывных стрел или патронов — по твоему усмотрению. Покончив с противником, войди в те комнаты, откуда вышли эти бойцы, и в гробах ты найдешь второй наголенник и нагрудник для доспехов. Теперь Лара экипирована по полной форме, ибо стала обладательницей Horace's Armour (Доспехов Горация).

Справа и слева от трона, к которому Лара примерялась во время ролика, имеются углубления в полу. Спрыгни в любое из них, чтобы покинуть этот уровень и двигаться навстречу следующему, **двадцать четвертому** —

City Of The Dead

Не успел ты оказаться на новом уровне, как попал под шквальный огонь противника. Сначала пристрели парня, который палит в тебя с балкона близлежащего дома, после чего забери у него револьвер. Затем подсоедини к револьверу лазерный прицел, заблаговременно снятый с арбалета, отойди к стене напротив и «сними» бомбардира на крыше. Садись на мотоцикл и поезжай вперед По пути тебе придется сбить своей машиной троих стрелков (рядом с последним будут лежать патроны), а двух парней справа убить из оптического револьвера. Дальше держи курс на арку, но здесь опасность: мощный огонь автоматического пулемета причинит тебе немало неприятностей. Выехав из арки, припаркуйся чуть левее, у зеленоватых ворот в массивное здание. Поднимись на небольшой уступ и, пройдя вглубь — ты найдешь аптечку и гранатомет. Снова садись на мотоцикл и езжай в обратном направлении, держась стены этого же здания. Остановившись в безопасном месте, слезай с мотоцикла и повернись направо — напротив тебя будет ветхая лачуга с зеленой дверью в глубине. Путь к ней также обильно поливается свинцом, но делать нечего. Беги к двери и вышибай ее ногой.

У стены на решетке лежит труп. Подойди к нему с головы и оттащи тело с решетки. Затем снова беги к мотоциклу и поезжай обратно в ту же арку, а из нее — в первый поворот налево, к массивному каменному блоку у стены дома. Слезай с машины, поднимайся на камень и заползай в низкий лаз. Вскоре ты окажешься в помещении с аптечкой и рычагом, который следует нажать. Откроется та самая решетка, на которой лежал труп. Вылезай в образовавшийся проем, разворачивайся и прыгай в низкий лаз над этим проемом. Ползи ко второму рычагу, нажимай его и возвращайся к мотоциклу.

Развернись так, чтобы справа от тебя остался каменный блок, а впереди маячил небольшой, но довольно крутой холм. На повышенной скорости въезжай на этот холм, и при удачном раскладе ты перелетишь на мотоцикле на серо-черный выступ, обрамленный белыми крестообразными заграждениями. Пробив их, ты упадешь вместе с мотоциклом вниз. Поезжай чуть дальше и остановись у наклонного пандуса, слезай с мотоцикла и повернись направо. Перед тобой будет проем в темное, мрачноватое помещение. Разберись с летучими мышами, в дальней части зала подбери свечи и патроны, продолжай движение направо, а в проеме слева скользи по наклонной плоскости в замкнутый коридор, на полу которого лежит еще один труп. Обойди его и подойди к розоватым ступеням.

Ступени эти ведут к яме с водой, окруженной крутыми склонами, а на противоположной стороне ямы виден нужный тебе рычаг. Здесь требуется хитрость: спустись по розовым ступеням обратно вниз, поверни налево, дойди до угла коридора и повернись лицом к стене слева от тебя, после чего посмотри вверх — там есть узкий проем. Подпрыгни, уцепись за его край и смещайся вправо, пока не сможешь подтянуться и встать в полный рост. Развернись — в противоположной стене тоже есть проем, в нем стоит какой-то бак, а за ним на цепи раскачивается бирюзовый предмет. Снабди любое оружие лазерным прицелом и стреляй в этот предмет. Он взорвется, и наружу вырвется уже знакомая тебе «шаровая молния», только теперь она холодная, как лед, хотя такая же «кусачая». Быстро спускайся и беги обратно к розовой лестнице, а после нее ныряй в воду. «Молния» устремится за тобой и... превратит воду в лед, но ты, уносимый течением, все же успеешь нырнуть вниз и там всплыть на поверхность. Отсюда нетрудно снова добраться до ямы, перебежать ее по льду и нажать рычаг. В коридоре с трупом откроется дверь — беги в нее. Поднимись по склону и входи в комнату с факелами на стенах. Пройди чуть вперед — справа будет аптечка, потом вернись назад и входи в коридор слева. Перед тобой — темная дверь, которую можно открыть ломиком. Возьми еще одну аптечку, развернись и входи в первый слева коридор, подтянись на несколько выступов, проползи на четвереньках — и ты почти в самом начале уровня.

Встань спиной к улице, спрыгни вниз, уцепившись руками за край стены, и в висячем положении смещайся вправо, пока не достигнешь маленькой ниши. Развернись: напро-

тив тебя в стене будет еще один рычаг. Допрыгни и нажми его. Слева откроется резная дверь, за которой притаился боец. Пристрели его и проходи дальше.

Прыгай в котлован, слева от которого начинается череда широких розоватых ступеней. Сначала иди вниз, пристрели охранника, поверни направо — там в стенной нише найдешь стрелы. Возвращайся и иди по лестнице вверх до самого конца. Слева от тебя будет своего рода трамплин, с которого можно перепрыгнуть пропасть, но сделать это можно будет лишь на мотоцикле. Припомни, где ты его оставил, иди за ним, садись и повтори весь путь вверх по розовым ступеням, но уже на машине. С разгона прыгни с трамплина через глубокий проем. Проезжай чуть дальше, а когда увидишь крутой темно-серый пандус, ведущий вверх, слезай с мотоцикла и иди вправо — там в стене есть ход, завершающийся рычагом, который тебе надо нажать (неподалеку из пола поднимется темный каменный блок). Снова садись на мотоцикл, преодолей этот крутой пандус — и вот ты опять на главной лестнице. Слезай с мотоцикла, иди к только что упоминавшемуся блоку, карабкайся на него и повернись направо, поднимайся по выступам все выше, пока не окажешься у стенного проема примерно над тем местом, где Лара наткнулась на первый труп (он лежал на решетке). Прыгай на противоположную крышу дома и цепляйся за ее край — стоящий там пулемет сломан и потому не опасен. Слева от него лежат револьверные патроны.

Иди в дверь, которую ранее открыл рычагом. Ты на крыше, но с противоположной крыши бьют два смертоносных пулемета. Встань на безопасном удалении от них, снабди револьвер лазерным прицелом и стреляй в бело-красную бочку, стоящую позади пулеметов. Когда попадешь в нее, то поймешь, что пулеметы тебе больше не страшны. С зеленого выступа прыгай на аналогичный выступ напротив, обойди пулеметы стороной и чуть впереди нажми на рычаг, который откроет ворота в соседнюю часть города. Тем же путем возвращайся к сломанному пулемету и аккуратно спрыгивай с этой крыши на землю.

Соверши небольшой крюк, пройди через арку к тому голубоватому дому, на крыше которого стояли два пулеметы убийцы, и иди вдоль его стены налево. Когда дойдешь до зеленоватого проема, поверни направо и поднимись на выступ — поблизости ты найдешь гранатомет и аптечку. Теперь возвращайся к мотоциклу, снова поднимайся на нем по розовым ступеням, проезжай мимо крутого темно-серого пандуса вперед, поворачивай налево на зеленоватый холм и по нему съезжай вниз. Держи курс на только что упоминавшийся голубоватый дом, у его стены поверни направо, потом налево, и вот ты въезжаешь в ворота, которые ведут к новому, **двадцать пятому** уровню —

Chambers Of Tulun

Поезжай направо и сбей парня мотоциклом, после чего при желании можешь подстрелить еще одного террориста, засевшего на крыше противоположного дома. Поддай газу и на скорости перескочи зияющую впереди пропасть (рекомендуется принять левее). Минуй ступени, которые останутся справа, поворачивай налево и убей гигантскую пчелу. Слезай с мотоцикла, забирайся на невысокий выступ и подойди к большому проему в стене здания, развернись и посмотри вверх — там есть проход в стену. Подпрыгни, подтянись, поднимись по пандусу, затем карабкайся в низкий лаз, и в итоге ты получишь немало полезных предметов. Иди обратно и следуй в упомянутый большой проем.

Оказавшись в просторном зале, обследуй первую нишу слева от себя — там лежит гранатомет. Возвращайся в центр зала и иди дальше в сторону второго проема — назовем его малым. Немного не доходя до него, слева и справа увидишь два красивых коричнево-бежевых выступа. Подтянись на левый выступ, соверши с него прыжок на правый, а оттуда — на выступ над аркой. Иди дальше, поверни налево и прыгни на стену напротив — в ней имеется узкая щель, за которую можно ухватиться руками и смещаться вправо до того места, где можно будет подтянуться и встать на ноги. Прыгай на настенную лестницу, огибай ее с трех сторон, смещаясь вправо, и опускайся на следующий выступ. Следуй вправо по коридору, поднимись на выступ, затем иди вправо и дальше — на крышу. Нажми расположенный там рычаг.

(Малопонятный маневр: нажатие рычага закроет двери малого и большого проемов, лишив Лару возможности выйти наружу. Остается либо вообще не нажимать этот рычаг, либо нажать его повторно, с другой стороны, чтобы снова открыть двери).

Пройди вперед к краю крыши на синий выступ, с которого соверши прыжок вперед и чуть левее -- на аналогичный выступ, с которого можно также прыгнуть и ухватиться за веревку. Раскачавшись на ней, прыгай напротив, к очередному секрету, после чего аккуратно спускайся на пол. Выбегай наружу через большой проем, следуй налево, и вдалеке по правую руку от тебя у стены ты увидишь рычаг, похожий на штурвальное колесо. Подходы к нему охраняет диковинное существо громадной силы — Minotaur (Минотавр) с кувалдой. С ним лучше не связываться, а просто пару-тройку раз повернуть колесо и стремительно забежать в открывшуюся за ним дверь. Впереди спасительная настенная лестница, однако чудовищные удары монстра кувалдой по земле то и дело сбрасывают Лару на землю. Сместись в крайний правый угол и совершай подъем на одних руках, без помощи ног. Добравшись до верха, ты без труда отыщешь выход к следующему, **двадцать шестому** уровню —

Citadel Gates

Спрыгивай вниз и поговори с раненым. Неподалеку от него подбери патроны для револьвера, а пройдя чуть дальше к открытой зоне, слева в тупичке возьми аптечку. Идя дальше, ты неизбежно столкнешься с Fire Breathing Hydra (Огнедышащей Гидрой). Она опасна и своим испепеляющим пламенем, и тем, что из нее вскоре вылетит туча больно жалящей саранчи. Исхитрись пробежать мимо гидры вперед, чуть забирая влево, и в дальнем конце проулка из низкого лаза в стене появятся два крокодила. Словно уступая место схватки более сильному противнику, саранча на время отстанет. Убив рептилий, на четвереньках заберись в их убежище, где лежат патроны и стрелы. Вылезай обратно и взбирайся в невысокий проем в стене слева.

Пройди вперед в красочный зал, и ты увидишь три рычага, помеченные римскими цифрами I, II и III. Нажми средний рычаг, развернись, поднимись на небольшую ступень, с него прыгни и подтя-нись вверх — и вот ты у рычага IV. Нажми его и возвращайся к трем рычагам, где нажми поочерёдно рычаги I и III. В полу за твоей спиной разверзнутся две ямы. Спускайся сначала в ту, что дальше от рычагов, пройди в конец короткого коридора и ломиком задействуй еще один рычаг, который откроет дверь в конце коридора, расположенного на дне первой, ближней к трем рычагам ямы. Спускайся в нее и проходи в эту дверь. Там тоже найдешь рычаг, который откроет дверь наверху. Вылезай из ямы и беги в эту дверь.

Поднявшись по наклонному пандусу, подойди к краю проема и запрыгивай на свисающую сверху веревку. Раскачавшись, прыгай с нее на выступ напротив, повернись налево и прыгай на покатую крышу. Подойдя к ее краю, прыгай на выступ, расположенный чуть правее. Убей ядовитую осу, сделай еще прыжок на выступ правее, повернись направо, прыгай и хватайся за настенную лестницу. Обогни ее влево и опустись на выступ, повернись налево и прыгай на выступ противоположного дома. Убей осу и, подпрыгнув, хватайся за потолочное перекрытие, по которому можно перемещаться «по-обезьяньи». Так и сделай. Оказавшись на другой стене, отпусти **Ctrl** и тут же нажми снова, хватайся руками и смещайся влево. Забирайся в лаз, возьми аптечку, спрыгивай на выступ чуть ниже, прыгай на выступ левее от себя. Прямо перед тобой в зеленоватой стене будет бежевый проем — запрыгивай в него и следуй до упора. Дойдя до нового проема, ты увидишь перед собой бездонную пропасть, а справа от нее — светлый выступ. На него надо запрыгнуть. Сделать это лучше с длинного разбега из глубин коридора, чуть повернув вправо у самого его края. Поднявшись по этому выступу, обойди перевернутую машину слева (справа — смерть!) и подбери канистру с Nitrous Oxide (веселящий газ). Перепрыгни пропасть в направлении другой машины, лежащей в отдалении, но к ней не иди, а поворачивай налево. Следуя этим путем, ты вновь придешь к Гидре.

Пробеги левее ее, вовремя подпрыгивая, и, сопровождаемый саранчой, следуй кривыми переулками к тому месту, где остался лежать раненый. Возвращайся туда, где ты начинал этот уровень, и, как ни странно, ты окажешься уже на следующем, **двадцать седьмом** уровне, который так и называется —

Chambers Of Tulun (Revisited)

Утомленные бегством от огненного дыхания Гидры и надоедливой саранчи, создатели игры вновь позволили себе расслабиться (а может, все проще: просто лень было как следует доделать основной уровень). Во всяком случае, их детищем стал предлагаемый твоему вниманию уровень-пигмей.

Пройди до конца коридора, поверни налево и спустись по настенной лестнице в уже знакомую яму. Совсем рядом, за тонкой дверью, мечется безутешный Минотавр, недавно так обидно упустивший желанную добычу. Ты же поверни вглубь пещеры и запрыгни на один из выступов, уцепившись за его край. Наружная сторона этого выступа покатая, и ты неизбежно соскользнешь на землю. Пока ошалевший от неожиданности железный тиран будет размахивать своей кувалдой, на скоростях пролети мимо него, поверни за угол и со всех ног беги к мотоциклу. Сев в потертое седло, разверни машину и направь ее в боковой проем с крутым скатом впереди. Преодолей его, и ты окажешься на следующем, **двадцать восьмом** уровне —

Trenches

Перескочив препятствие, слезай с мотоцикла и иди направо, минуй пальму, преодолей несколько поворотов и углубляйся в последний проход слева. Остерегайся автоматчика, притаившегося справа. Впереди тебя ждет противник посерьезней — механический пулемет. Под градом пуль забеги направо и спрячься за грудой ящиков. Опустись на четвереньки, ползи дальше и поверни налево. Аккуратно встань, заняв такую позицию, при которой пулемет тебя не «заметит», и стреляй в укрепленную на нем канистру с топливом, применив револьвер с лазерным прицелом. Взрыв канистры уничтожит и пулемет — путь свободен. Забирайся на самый высокий ящик и прыгай вперед, поднимайся еще выше и спускайся в яму перед тобой.

Следуй по темновато-зеленоватому проходу к низкому лазу слева. Ползи вперед, стараясь не попасть под ядовитые струи белого пара, вырывающиеся из труб. После первой трубы на тебя обрушится новый град пуль, но ты все равно ползи дальше (а что еще остается?), а на выходе серьезно разберись с обидчиком.

Подобрав аптечку, иди к голубоватому колодцу, поднимайся на левый выступ. В проеме тебе видна тыльная часть еще одного пулемета. Выстрелив в его канистру с топливом, ты уничтожишь и его. Возвращайся в лаз с ядовитыми трубами, преодолей его на четвереньках, за углом пристрели автоматчика и иди дальше. Дойдя до стены, поверни направо и опять ползи через лаз со второй парой опасных труб. Выбравшись из лаза, ты найдешь на полу Weapon Code Key (Кодовый ключ к оружию), а слева увидишь труп. Снова ползи обратно. Встав, развернись, подпрыгни и ухватись за край коричневой стены впереди, в подвешенном состоянии на руках смещайся вправо (остерегайся трубы!), в безопасном месте спрыгни и убей автоматчика. Иди к лежащему на боку «джипу». Пристрели очередного автоматчика, подойди к мотору машины и ломиком извлеки из него Valve Pipe (трубка от клапанов). В «рюкзаке» соедини ее с канистрой с веселящим газом, и у тебя получится катализатор, существенно повышающий мощность твоего мотоцикла.

Развернись и иди вперед. В проеме ты увидишь вращающийся, но не стреляющий (благодаря имеющемуся у тебя Кодовому ключу) пулемет. Возьми лежащую за ним аптечку. Развернись и прыгай к знакомому узкому проему в стене, хватайся и на руках смещайся влево, после чего опускайся на землю. Возвращайся к мотоциклу, примени на нем канистру с катализатором (теперь для увеличения скорости машины тебе будет достаточно дополнительно нажать клавишу «/» — ту же самую, которая позволяет бежать со

спринтерской скоростью). Развернись на мотоцикле и через крутой пандус переходи на следующий, **двадцать девятый** уровень —

Chambers Of Tulun (Revisited)

Перескочив преграду, следуй налево и, не доезжая глубокого котлована, развернись — перед тобой пара фрагментов каменных лестниц, в данном случае служащих для тебя трамплином. Бери прицел на правую лестницу, включи форсаж и перескочи с нее в проем перед тобой. Сходи с мотоцикла и иди вперед. Приготовься к перестрелке с парнем, затаившимся за дверью справа. Пройдя дальше, ты увидишь дверь с желтым рисунком на ней. От двери поверни налево и скользи по крутому пандусу вниз, иди дальше и убей парня, притаившегося за углом справа. В этой же комнате в дальнем левом углу на полу лежит палка для будущего факела. Возьми ее и возвращайся в комнату, в которую недавно соскользнул по пандусу (назовем ее центральной).

Поверни направо и спускайся по другому пандусу, уже шагом. На полпути остановись, на время выброси палку (клавиша «Пробел») и приготовь оружие. После перестрелки с автоматчиком снова возьми палку. Иди дальше и у первого поворота налево опять избавься от палки. Поверни налево и ногой вышиби темную дверь. Подбери палку и входи в эту дверь. Слева стоит парень, которого придется убить. Запали факел от настенного светильника, затем развернись и возвращайся в центральную комнату, поднимайся по пандусу и остановись у двери, рядом с которой на потолке укреплен разбрызгиватель для воды на случай пожара. Входи в открывшуюся дверь. Слева увидишь рычаг, который надо нажать.

Развернись, проходи в дверь, иди в первый проход направо, спускайся по пандусу и возвращайся в центральную комнату. Возвращайся туда, где нашел палку для факела, карабкайся на большой каменный блок. Повернись, с разбега прыгай и цепляйся за край проема в потолке. Подтянись, затем спустись в следующее помещение. Стреляй в маленький ящик (там лежит аптечка), а затем в ящик побольше — за ним обнаружится решетчатая дверь с замком. Отойди от двери, прикрепи к револьверу лазерный прицел и точно выстрели в дужку замка. Дверь распахнется, пройди в нее и из потайного отверстия извлеки розовый Roof Key (Ключ от крыши).

Возвращайся в центральную комнату, иди опять в комнату рядом с разбрызгивателем, делай первый поворот направо, потом налево и прыгай вниз к своему мотоциклу. Выехав на главную улицу, сверни в первый проем направо и, сделав прыжок с пандуса, въезжай в новый (хотя и относительно), **тридцатый** уровень.

Trenches (Revisited)

Начни игру с того, что на мотоцикле следуй направо, к высокой пальме, и, не доезжая ее, поверни налево. Преодолей лестницу, после чего слезай с мотоцикла. Иди направо, поднимись на маленький выступ и направляйся в правый угол экрана. Там ты увидишь над собой закрытый люк. Подпрыгни, ухватись руками за его ручку, и крышка люка распахнется. Подпрыгни и забирайся в низкий лаз, проползи его на четвереньках и подбери внизу стрелы. Теперь подтянись и ползи в лаз, расположенный по соседству (в конце его видна упомянутая выше пальма). Вылезая наружу, не прыгай вниз, а повисни на руках, после чего смещайся влево. Дорогу тебе преграждает досадное препятствие. Придется все же спрыгнуть на землю и из револьвера с лазерным прицелом уничтожить помеху. Повтори весь путь сначала и смещайся дальше, обогни два угла здания, продвинься чуть дальше и спустись на пол.

Подпрыгнув, ухватись за потолочное перекрытие и, преследуемый саранчой, «пообезьяньи» двигайся на противоположную сторону. Спускайся, поворачивай налево, пристрели парня и подбери аптечку. Развернись и следуй в противоположную сторону. Справа будут двойные двери — примени на них Ключ от крыши и проходи вперед. Прыгай с выступа на противоположную сторону, цепляйся руками за край выступа и смещайся влево. Влезай в проем, иди направо, заползай в лаз. На выходе пристрели из ре-

вольвера с лазерным прицелом охранника (достаточно пару раз попасть ему в ногу), после чего из этого же оружия попади в виднеющуюся вдали красную кнопку, открывающую некую дверь.

Спускайся на землю, садись на мотоцикл и снова спускайся по той же лестнице, по которой прибыл сюда. Поверни направо и чуть дальше, опять же справа, увидишь две широкие лестницы, ведущие наверх. Напротив правой лестницы — именно она тебе и нужна — в стене в результате твоего меткого попадания в кнопку открылся небольшой проем. Мчись в него на мотоцикле на повышенных скоростях и постарайся преодолеть провал по другую сторону. Если не удастся, возвращайся назад и повтори попытку. Если же добился успеха, слезай с мотоцикла и карабкайся вверх по настенной лестнице навстречу очередному, **тридцать первому** уровню —

Street Bazaar

Спустись по настенной лестнице. После ролика подбери Mine Detonator Body (Корпус минного детонатора), который тебе бросит раненый парень. Со столика, на котором лежат разные предметы, возьми Handle (Рукоятку). Позади багажника машины на полу лежит Car-Jack Body (Домкрат). Собрав все эти предметы, нажми красную настенную кнопку и проходи в открывшуюся дверь. Иди направо и заползай в низкий лаз. Взяв в его конце аптечку, возвращайся назад и поднимайся по настенной лестнице, расположенной здесь же. Наверху подойди к краю проема и, подпрыгнув, ухватись за потолочное перекрытие для продвижения «по-обезьяньи». В конце пути поверни направо и заползай в люк.

Соедини в «рюкзаке» рукоятку и домкрат. На выходе из люка взберись на темно-серый выступ и примени домкрат с рукояткой на светлой кирпичной кладке. Дверь люка над тобой распахнется, и ты сможешь подтянуться на крышу. Здесь вовсю разгулялась электрическая стихия, так что остерегайся удара молнии. Некоторые предметы на крыше оказались подвижными, в частности — оба голубоватых ящика и некий агрегат с подобием воронки наверху. Передвинь ближний к молнии ящик в нишу, расположенную позади него в стене, а упомянутый агрегат поставь в то место, куда бьет молния.

В результате этих действий от крыши, где ты находишься, к противоположному зданию пролег голубой мост. Иди по нему и в конце пути прыгай на настенную лестницу, смещайся по ней влево до самого конца и опускайся на пол. Повернись налево, и ты увидишь прямо перед собой начало уходящей вправо зеленоватой дорожки, окруженной крутыми скатами. Аккуратно прыгни на эту дорожку и следуй по ней. В конце пути ты найдешь три полезных предмета. Возвращайся назад к последней (и ближней к тебе сейчас) части настенной лестницы — слева располагается невысокий выступ, взобравшись на который, ты вскоре соскользнешь вниз. Постарайся приземлиться с наименьшими потерями для здоровья.

По сиреневому полу иди в направлении комнаты, в которой стоят несколько ящиков. Поверни направо и по крутому спуску иди в направлении обезглавленного трупа, подними с пола Mine Position Data (Деталь минного детонатора). Соединив ее в «рюкзаке» с Корпусом минного детонатора, ты получишь Mine Detonator Item (Минный детонатор). В данной ситуации он, однако, тебе не нужен, и гораздо более важным для тебя является факт появления в комнате с ящиками красивого синего быка (или броненосца, скрещенного с быком), один лишь вид которого внушает страх. Убить его, естественно, невозможно, а вот использовать зверя в своих интересах ты вполне можешь. Для этого Ларе надо периодически вставать у разных ящиков и ждать нападения быка, а в самый последний момент резко уклоняться в сторону. Бык будет разбивать ящики, а Лара — подбирать оставшиеся на их месте полезные предметы.

В один из моментов бык разобьет и груду коричневых ящиков, закрывавших доступ к проему в стене. Когда путь станет свободным, беги туда и поднимайся по коридору. Подстрелив очередного автоматчика, продолжай идти налево, затем еще раз налево — и в итоге ты снова (не помню, в который уж раз) окажешься на не вполне новом, но по счету **тридцать втором** уровне —

Trenches (Re-Revisited)

В очередной раз следуй к тому месту, где за оградой произрастает высокая пальма. Пробеги мимо нее и следуй дальше по главной улице до самого конца. Поднимись по широкой желтой лестнице, беги дальше и поверни направо. Вскарабкайся на выступ, снова беги дальше и опять забирайся на прямоугольный выступ, частично засыпанный песком. Справа от тебя будет край вышестоящего выступа — найди удобное место, чтобы прыгнуть вперед и ухватиться за него руками. Сделав это, ты увидишь свой мотоцикл, явно скучающий по тебе. Карабкайся вверх по настенной лестнице, и ты вновь окажешься в знакомой обстановке, хотя она и сменила номер уровня. Теперь это уже **тридцать третий**, хотя называется он по-прежнему —

Street Bazaar

Спустившись по настенной лестнице, развернись и следуй в дверь, которая находится прямо напротив тебя. Пройдя по короткому коридору, вышиби ногой зеленую дверь и разберись с притаившимся за нею автоматчиком. Беги к колоннам, расположенным впереди и чуть правее по ходу — там лежат магазины для «узи». Возвращайся к пальме, рядом с которой расстреляй очередного противника, после чего поворачивай налево, забегай в проход и устремляйся к следующему (не смею называть его новым), **тридцать четвертому** уровню, который, как ты уже догадался, снова называется

Trenches (Re-Re-Revisited)

Первым делом примени Минный детонатор на минном поле, расположенном по другую сторону от заградительных барьеров, после чего спокойно перепрыгивай через них и иди к красной кнопке на стене. В результате в соседней комнате откроется дверь. Иди туда, садись на мотоцикл, снова въезжай в открывшуюся дверь, на всякий случай задави автоматчика и по крутому склону направляйся навстречу новому (?), **тридцать пятому** уровню —

Citadel Gates (Revisited)

Слева от тебя за крутым склоном бездонная пропасть, но теперь, с усиленным мотором, она тебе не страшна. Держись левой стороны и без страха преодолевай проем, после чего уходи вправо. Появятся два крокодила — их даже давить не надо, они почему-то сами подыхают при твоем приближении. Следуй дальше, проезжай слева от Гидры и углубляйся. Вскоре ты увидишь ролик с уже известным раненым бойцом, который умчится на машине. Вот, собственно, и все. Тебя же ждет уже **тридцать шестой**, на сей раз действительно новый уровень —

Citadel

Пройди пару-тройку шагов и посмотри ролик. Беги влево через центральный зал и смежный с ним, в конце помещения поднимайся по лестнице, поворачивай направо и нажимай рычаг. Подними с пола в нише слева палку для факела, зажги его от светильника на стене, развернись и следуй обратно, но не в центральный зал, а в тот, который мы назвали смежным... Над твоей головой протянута веревка — подожги ее в месте крепления в стене. В центральном зале поднялась большая желтая дверь, за ней лежат магазины для «узи», а рядом с ней — яма в полу. С факелом в руке спускайся в яму, иди по проходу, слева в нише возьми патроны и иди дальше. Перед тобой будет просторный зал.

С факелом в руке прыгай на выступ слева, а с него — на следующий выступ, который тянется рядом с лестницей. Справа в углубленном тупике на земле лежит аптечка, но при попытке взять ее ты можешь погибнуть от струй ядовитого пара, а потому пока лишь запомни это место и возвращайся на предыдущий выступ. Перед тобой внизу водоем. Встань к нему спиной и привычной последовательностью «нажал-отпустил клавишу **Ctrl**» соскочи вниз, зацепившись за узкий проем в стене. Следуй по нему на руках до упора

вправо. Опять же при помощи клавиши **Ctrl** спустись еще ниже, ухватившись за другой проем в стене, смещайся вправо, пока не окажешься перед низким лазом в стене. Ползи по нему, спускайся вниз, и окажешься в воде (точнее, на мелководье). Возьми со дна магазины для «узи» и карабкайся в другой лаз, что справа. Здесь полезно сохранить игру.

Спускаясь из этого второго лаза на покатый склон, надо немного соскользнуть по нему вниз, затем совершить кувырок назад и снова нажать клавишу **Alt**, ведающую прыжками. В итоге ты ухватишься за очередной проем в стене. Смещайся по нему влево к нише с аптечкой. Развернись и с разбега прыгай вперед, к подножию лестницы. Поднимись по ней, убей врага, а чуть выше — еще одного. Включи рычаг, отключающий ядовитые струи внизу у аптечки, и пристрели третьего автоматчика. Поверни здесь же за угол и спускайся в яму. Теперь ты можешь подобрать «безопасную» аптечку.

Спускайся дальше по двум лестничным пролетам и входи в просторный Compass Room (Зал с компасами). Всего этих компасов четыре, внешне они чем-то походят на рюмки, причем на крышке каждого написана буква, олицетворяющую собой одну из частей света. Сверься по компасу (для чего выйди в главное меню и посмотри, где север, юг и т. д.), после чего расставь «рюмки» в соответствующие круги на полу. В случае успеха ты услышишь характерный звук открываемой двери — она окажется у западной тумбы. Теперь по периметру зала ты имеешь три открытых двери, которые мы будет называть по тем частям света, рядом с которыми они расположены.

Итак, следуй в открывшуюся «западную» дверь. В конце пути подтянись на выступ, зажги свечу, чтобы не свалиться в яму, и спустись в углубление левее, чтобы взять свечи. А вот теперь смело прыгай в яму с водой. В колодце, где ты оказался, по дну проходит большая труба, а в стенах имеются три туннеля — один пониже и два повыше. Плыви сначала в тот, который пониже. В конце пути ты увидишь свисающую сверху цепь. Вылезай из воды, подбери в углу револьверные патроны и через боковой проход возвращайся в Зал с компасами. Входи в восточный коридор, пристрели двух врагов и нажми рычаг у стены. Снова через Зал с компасами иди в северный коридор, ныряй и плыви в один из верхних туннелей, ведущих в комнату с рычагом на потолке. Вытянув его на себя, ты закроешь дверь люка в конце западного туннеля.

Вновь плыви в комнату с цепью, потом иди в Зал и оттуда — в восточный коридор. Переведи рычаг в противоположное положение, опять иди в Зал, из него — в северный коридор и плыви к трубе. Как ни удивительно, но вода в колодце заметно опала. Проходи в западный туннель (теперь уже пересохший) и нажимай рычаг. Рядом с трубой под водой откроется люк, перегороженный решеткой. Плыви в комнату с цепью, пристрели парня, который пробрался в эту комнату, спускайся к цепи (подобрав лежащую рядом аптечку) и тяни ее вниз. Поспеши в распахнувшуюся в этой же комнате дверь, после чего сохрани игру.

Преодолев лаз, ты окажешься в комнате с двумя грозными крестоносцами. Не старайся их прикончить — сделать это очень трудно, а вместо этого беги по покатому деревянному скату вверх. Путь тебе перегородят толстые доски, и самому тебе их не проломить. Вспомни, как бык-броненосец в прежних уровнях разбивал за тебя двери и ящики, так же поступи и здесь. Пусть крестоносец сам расчистит тебе путь. Чуть дальше, уже на безопасном удалении от этих рыцарей, подбери свечи, спустись к факелам и отыщи место, где поблескивает вода. Иди туда — навстречу к **тридцать седьмому** (как время-то летит!) уровню —

The Sphinx Complex

Пробеги немного вперед и разберись с двумя охранниками справа от себя, после чего забери у одного из них Silver Key (Серебряный Ключ). Здесь же примени его на двери в скале, проходи в нее и убей очередную пару врагов. Справа и слева от тебя есть две невысокие каменные платформы. Поочередно заберись на каждую, соверши прыжок к скале, нажми располагающийся там рубильник и возвращайся назад, после чего иди к только что открывшейся двери. Снова появятся конкуренты в образе ниндзя — пристрели их.

Перед тобой глубокая пропасть. Аккуратно соскользни по правому скату правой пропасти, остановившись на промежуточном выступе. Повернись направо, соверши прыжок вперед с разбега, потом еще раз прыгни — и ты на вершине. У следующей, второй пропасти прыгай уже с левой стороны, подбери аптечку и подстрели врага напротив, после чего соверши прыжок направо по диагонали.

Преодолев и вторую пропасть, иди к голубой двери и пинком ноги распахни ее. Постреляй в ящики — там имеются полезные предметы. Подойди к задней стенке высокого стеллажа и подтолкни его вперед, освобождая зарешеченный лаз в стене. Стреляй в решетку из пистолета, после чего ползи вперед. Так же поступи и со второй решеткой, после чего выбирайся в соседнюю комнату. На выходе убей врага, постреляй по ящикам и подбери лежащую под одним из них Metal Blade (Металлическую Пластину). Иди к настенному выключателю справа, подними с пола патроны и нажимай кнопку. Убей появившихся из распахнутой двери двух охранников и выходи в эту дверь.

Ты вновь оказался перед двумя ямами. Иди к левой и в два прыжка с выступа на выступ преодолей ее. Теперь иди к следующей. Соскользни слева на выступ и с маленького разбега прыгай прямо напротив себя, после чего соверши прыжок с места — и ты опять на вершине.

Слева от тебя — неприступные ворота с запретительной надписью на них, а потому следуй вправо, к еще одной глубокой яме. Не доходя до нее, по правую руку увидишь проход, заканчивающийся белой надгробной плитой. Ради интереса ознакомься с текстом на плите. Затем иди к правой стороне ямы, соскользни на выступ и, повернувшись направо, вскарабкайся на выступ чуть выше. С этого места удобнее расправиться с двумя ниндзя. Иди дальше и слева от ворот подбери с земли Handle (Рукоятку), в «рюкзаке» соедини ее с Металлической Пластиной, и у тебя получится Shovel (Лопата). Тем же путем возвращайся назад, иди к белому надгробию и, остановившись в нескольких шагах от него, примени лопату на земле. Выкопав яму, прыгай в нее и иди дальше, навстречу очередному, **тридцать восьмому** уровню —

Underneath the Sphinx

Как только ты пройдешь в решетчатые ворота, они сразу опустятся за тобой. Расправься с летучими мышами (они здесь повсюду, и не будем больше о них вспоминать — стреляй, да и только). Побродив по помещению, ты увидишь много каменных комнат или камер, забранных решетчатыми дверями, скелета, лежащего на полу, а рядом с ним свечи и древний папирус. Возьми их. Направляйся в центральную часть зала, туда, где два грозных овцебыка охраняют подступы к настенным плитам со странными знаками. Убить этих зверюг тебе не удастся, а потому обмани их. Неподалеку от той двери, через которую ты сюда попал, справа и слева имеются открытые камеры, перед входом в которые в стене есть по рычагу. Твоя задача — заманить каждого из быков в свою камеру, а когда тот уткнется рогами в стену, быстро выбежать и нажать на рычаг. Итак, доступ к наскальным плитам теперь открыт.

Последовательность нажатия плит тебе может подсказать найденный папирус, но для облегчения твоей задачи скажем, что сначала надо нажать правую плиту, затем левую и, наконец, среднюю. Развернись и иди прямо в открывшуюся дверь. Преодолей одну глубокую яму, потом вторую. Перед тобой окажутся две загадочные статуи, а между ними — запертая дверь. Справа и слева в вышине, почти под потолком, из ниш в стене бьют слабые потоки света разных цветов. Поочередно подойди к каждой нише и через бинокль посмотри вглубь их на стену (предварительно подсветив картинку нажатием клавиши **Ctrl**) — в каждой нише будет свое сочетание из трех иероглифических знаков. Порядок их размещения определяет последовательность нажатия уже известных тебе наскальных плит.

Первой открой дверь, расположенную напротив того места, где лежит скелет. Для этого нажми последовательно правую, среднюю и левую плиты. Иди в эту дверь. (Сохрани игру, и вообще на данном уровне делай это почаще.) В прыжке преодолей яму и за-

лезай в низкий лаз слева от тебя. В нем много проходов, но большинство из них — коварные ловушки, а потому не экспериментируй и, сделав два поворота налево, заползай в низкий склеп, где на полу лежит Stone of Maat (Камень Маата). Выходи обратно в основную пещеру и заползай в лаз напротив тебя. Ловушки есть и здесь, а потому двигайся так: поворот налево — направо — налево — направо — налево. Здесь можно встать в полный рост и нажать рычаг, который откроет дверь, закрывшуюся при твоем входе.

Возвращайся к трем настенным плитам и нажми среднюю, левую и правую. Беги опять в то крыло коридора, где лежит скелет, но заходи в дверь слева от него. В очередной раз прыгай через яму. Из виднеющегося впереди водоема выползут четыре крокодила — пристрели их. В стенах зала имеются четыре скрытых выключателя (прямоугольные отверстия) — просунь в них руку, после чего иди в центр островка, прыгай в неглубокую яму и бери Stone of Khepri (Камень Хепри). Выбирайся из ямы и иди к стене, расположенной напротив входа в зал, там нажми рычаг, который поднимет решетку над этой дверью. Возвращайся к трем плитам.

Теперь нажимай их так: левая, средняя, правая. Следуй в противоположное крыло коридора, в его торец. Совершив ритуальный прыжок через яму, осмотри девять настенных выключателей. Сначала сунь руку в правый выключатель на левой стене (он откроет входную дверь), а затем в торцевой стене также задействуй правый выключатель и получи в награду Stone of Re (Камень Ре). При желании можешь поискать что-нибудь также в других окошках. Вновь возвращайся к трем плитам. Нажимай среднюю, правую и левую плиты — откроется дверь, расположенная справа от той, которую, ты только что открывал. Для преодоления глубокой ямы сначала прыгни направо, а оттуда с разбега — вперед и чуть левее. Еще прыжок вверх — и ты у ямы с водой.

Перед тобой вход в подводный лабиринт, где надо найти соответствующие рычаги. Рекомендуем делать это в предлагаемой нами последовательности, хотя не возбраняются и иные варианты. Мы будем указывать повороты, которые следует делать Ларе при продвижении под водой. Учти также, что после обнаружения каждого рычага тебе придется возвращаться в исходную точку. Делать это советуем так: поменять все приводимые ниже «направо» и «налево» на обратные значения, т. е. то, что было «вверх», станет «вниз», и проч., однако не исключаются и иные способы возвращения назад, особенно после некоторого знакомства с подводным лабиринтом. Итак, нырнув в яму и достигнув ее дна, дальше двигайся следующим образом:

1. Направо — налево — направо — направо (но не всплывай в вертикальный колодец, а плыви дальше) — направо. Под водой перед всплытием ты увидишь настенную плиту с изображением некоего символа, отдаленно напоминающего профиль подводной лодки.
2. Прямо — направо — налево — вниз — направо (в туннель справа не заплывай, а следуй мимо него) — вниз — направо. Плита со стилизованным изображением птицы.
3. Направо — вниз — налево — направо — направо — вверх. На плите нарисована изогнутая горизонтальная линия с неким подобием крестика слева.
4. Налево — вверх — налево (подбери аптечку) — вперед. (Здесь на плите рисунок каких-то двух крючков.)
5. Вперед — вверх — вперед — вверх. (Рисунок изогнутой змейки.)

Вместо пятого рычага ты увидишь на земле Stone of Atum (Камень Атума). Подбери его, после чего на стене за скульптурами нажми рычаг — откроется дверь, открывающая доступ к трем плитам. Через ту же яму следуй к ним.

Словно извиняясь перед игроманами за напряженное и выматывающее плавание героини по подводному лабиринту, разработчики из Core Design, видимо, решили дать им передышку. Концовка данного уровня упрощена донельзя. Так, тебе даже нет необходимости в очередной раз нажимать три плиты, ибо дверь — она расположена в торце крыла со скелетом — уже и так открыта. Следуй туда, преодолей привычные две пропасти, после чего подходи к четырем гнездам на стенах. Здесь от тебя не требуется ничего, кроме того, чтобы нажать **Ctrl**, и Лара сама разберется, какой камень куда вставлять.

В результате ее действий откроется еще одна дверь — иди туда. На твоем пути попадутся такие безобидные для опытного игромана препятствия, как бездонные пропасти, над которыми удобно проложены переборки для передвижения «по-обезьяньи», да еще парочка клацающих, как ножницы, ножей — смех, да и только! Про летучих мышей я и не говорю. Короче, спокойно иди по каменистой пещере — навстречу новому, **тридцать девятому** уровню —

Menkaure's Pyramid

Этот уровень словно специально создан для любителей попрыгать. Но начни с того, что слева подбери несколько магазинов для «узи». Затем там же вскарабкайся по паре выступов, добравшись до самого высокого, над которым видна дверца люка с ручкой. Встань лицом на север, подпрыгни и открой люк. Выбирайся наверх и тут же вступай в схватку с гигантским скорпионом. Затем поверни налево, пройди немного вперед и пристрели второго скорпиона. Неподалеку разыщи револьверные патроны, а дальше — аптечку. Развернувшись, иди к относительно неширокой пропасти. Преодолев ее, ты окажешься перед другой пропастью, уже посложнее. Как только и эта задача будет решена, справа на тебя набросится третий скорпион.

Следуй дальше к очередной и не очень широкой пропасти. Перебравшись на другой край, убей скорпиона и огромную ядовитую, как и он, осу. Направляйся направо, туда, где ты прикончил осу, и ты увидишь очень большую пропасть с рядом наклонных выступов. Сначала надо прыгнуть на левый, затем снова нажать **Alt** — перелетишь на соседний, опять **Alt** — ты уже на третьем выступе, и таким же способом перепрыгни на ровную поверхность. В сущности, все эти прыжки осуществляются автоматически, и главное здесь — выбрать правильный угол для первого прыжка.

Убив осу, ты увидишь еще одну пропасть, но хорошего помаленьку — вместо прыжков иди направо и открой серую дверь в скале. Увидев какого-то парня, отчаянно бьющегося со скорпионом, стреляй по твари из револьвера с лазерным прицелом, постаравшись прикончить ее до того (это важно!), как она расправится с парнем. После краткого ролика он отдаст тебе две пары ключей: Armory Key (Ключ от Арсенала) и Guard Keys (Ключи Охраны). Обследуй все углы комнаты — там ты найдешь много полезного.

Теперь возвращайся к пропасти, над которой совершал тройной прыжок. Подойди к ее правому краю, в прыжке ухватись за край выступа и в висячем положении на руках перебирайся влево. Оказавшись у подножия огромной пирамиды, постарайся найти относительно ровные поверхности, на которых можно стоять, и методично продвигайся вверх. При этом ты будешь смещаться влево, а достигнув верхней точки, прыгни с разбега на площадку перед входом в массивные железные двери. Открой их одним из ключей и входи в пирамиду навстречу очередному, **сороковому** уровню —

Inside Menkaure's Pyramid

Ничего не скажешь, приятное начало уровня: острые топоры раскачиваются, от летучих мышей отбоя нет. И все же... Благополучно миновав страшные маятники, подойди к основанию лестницы (или ее концу — как посмотреть) и подними взгляд. Далеко в вышине видна желтая звезда. Ее надо подстрелить из револьвера с лазерным прицелом, и в результате откроется люк в соседней комнате. Спускайся по лестнице, предварительно зарядив арбалет разрывными стрелами, которыми ты подстрелишь двух вяловатых мумий (для летучих мышей и обычных пистолетов хватит). Вскоре ты увидишь перед собой некий громоздкий квадратный чан, в который надо забраться, используя боковой прыжок. Спустившись в недавно открытый тобой же люк в чане, иди вперед — перед тобой будет первая яма с кольями. Преодолей ее, раскачиваясь на канате, и иди дальше, по пути уничтожая врагов.

Теперь перед тобой уже две ямы с кольями, причем над обеими уже не по одному, а по два каната. Иди сначала к правой, минуй ее при помощи канатов (проще сказать, чем

сделать) и нажми рычаг. Как и следовало ожидать, он что-то открыл, но это что-то расположено... по другую сторону левой ямы. Соответственно проделай увлекательный путь назад через правую яму, иди к левой и повтори все те же процедуры.

Выбравшись наверх, расстреляй из арбалета с разрывными стрелами некое чудище, после чего иди к большой звезде, изображенной на стене. При помощи ломика выковыряй из нее Western Shaft Key (условно переведем как Ключ от Западной Шахты) — вновь где-то откроется дверь. А теперь — ты, конечно же, догадался — перебирайся назад через яму с двумя канатами. Повторным боковым прыжком выбирайся из квадратного чана и осмотри помещение. Факелы на стенах почему-то погасли, а в стене образовался новый проход. В него и иди.

Здесь темно, поэтому лучше зажечь свечу. Более того, по коридору впереди летают острые лезвия, и уберечься от них можно, лишь встав на четвереньки и продвигаясь в подобном положении. В конце пути над головой будет дверь, открыть которую можно, встав лицом к тупику и подпрыгнув. Ты снова оказался в пустыне: глубокий каньон, пирамида и яростные скорпионы. Что делать с тварями — ясно. Затем пройди в пещеристый «переулочек» слева от пирамиды — там в неглубокой нише, почти неразличимый на фоне стены, имеется квадратный выключатель. Нажми его, и верхушка пирамиды исчезнет, образовав некое отверстие. Как до него добраться?

Встань так, чтобы каньон был справа от тебя, а левая сторона пирамиды — прямо перед тобой. Здесь действуй методом проб и ошибок, карабкаясь вверх по относительно пологим плитам. У самой усеченной вершины встань опять лицом к пирамиде, чуть развернувшись вправо, соверши прыжок вбок — и ты у цели. Уцепившись за наскальную лестницу, спускайся вниз. Впереди тебя ждут несколько прыжков над ямами с кольями и раскачивающимися топорами. Преодолев первую, иди дальше — там еще две, а между ними на потолке — перекрытие для карабканья «по-обезьяньи». Ты все же перепрыгни через обе ямы, в конце коридора потяни за цепь, вернись назад, в обратную сторону перепрыгни через вторую яму и карабкайся по потолку до упора. Зажги свечу и скользи вниз по склону, своевременно совершив два прыжка над двумя ямами, после чего можешь себя поздравить, ибо теперь тебя ожидает встреча с **сорок первым** уровнем —

The Sphinx Complex (Revisited)

Итак, ты снова оказался в знакомой яме. Выбирайся из нее и двигайся направо, к каньону, который ты также уже видел. Соскользни по наклонной плоскости справа, повернись налево, соверши прыжок на маленький выступ напротив, а с него — на более крутой выступ слева. Прямо перед тобой будут ворота, которые можно отпереть Ключами Охраны — они-то и откроют тебе доступ к следующему, **сорок второму** уровню —

The Mastabas

Лабиринты, волки, летучие мыши... Их полно везде, от них не скрыться, их можно только убивать... Но сначала пальни из пистолетов для верности в запретительный знак «Danger» и иди к грузовику. За ним, возле шлангов, на земле стоит Jerry-can (канистра) с бензином — прихвати ее с собой на всякий случай. Обрати внимание на массивную дверь рядом — увы, она заперта, поэтому уходи отсюда, делай первый поворот налево, и перед тобой будет другая дверь, которую можно легко открыть пинком ноги. Сделав это, ты увидишь люк в земле. Открой его и прыгай вниз.

Иди по лабиринту вперед, на развилке поверни налево (можно, конечно, и направо, чтобы поискать патроны и аптечку, но потом все же налево), и вскоре ты окажешься в небольшом зале, на стенах которого висят чучела львиных (или волчьих?) голов. Стреляй по ним из любого оружия, стараясь попасть в пасть, и в итоге в стене распахнется дверь, из которой покажутся две худосочные мумии. Разберись с ними при помощи арбалета и разрывных стрел, а затем иди в эту дверь — там, в маленькой нише, почти неразличимый на фоне камня, лежит пустой Small Waterskin (Малый Бурдюк). Это — твоя добыча в данном зале.

Выбравшись наружу, подойди к яме справа, перепрыгни ее, вновь расстреляй знак «Danger», входи во дворик, открывай люк, спускайся и, в принципе, повторяй всю ту же процедуру, которую ты только что проделал. Итогом твоих поисков станет точно такой же зал со львиными чучелами, только за открывшейся дверью в нише на земле будет лежать уже Bag of Sand (Мешок Песка). Подбери его, возвращайся в лабиринт, но не спеши выходить наружу, а двигайся все время вдоль левой стены. В итоге она приведет тебя к другому выходу в похожий дворик. Здесь ты уже рукой откроешь дверь, расстреляешь деревянную преграду и выйдешь на свежий воздух.

Подойди к широкой яме. Найди наиболее выдающееся вперед место на выступе, с разбега перепрыгни с него на противоположный небольшой выступ, с него еще дальше. Там сделай поворот направо, и ты окажешься в знакомом маленьком дворике, но уже под открытым небом. Отбейся от скорпионов, открой люк и спускайся вниз. Дойдя по лабиринту до развилки, поверни два раза направо и у конца тупика подними с земли палку для факела. Развернись и следуй вперед до упора, пока не окажешься в просторном зале. Факел на время отбрось, но запомни место, куда он упал. В очередной раз постреляв в львиные пасти, ты откроешь дверь в просторный зал, в центре которого стоят массивные конструкции, чем-то напоминающие кухонные весы, разве что большие. Позади весов имеется небольшая лужа — набери из нее в Малый Бурдюк воды и вылей ее на чашу левых весов. На чашу правых высыпи Песок из Мешка, а в чашу средних налей бензин из Канистры. Подобрав с пола палку, подожги факел и от него зажги среднюю чашу с бензином — в стене откроется дверь, куда тебе и предстоит отправиться.

Появившихся мумий можно не убивать, а просто обойти. Ломиком выковыряй из стены Northern Shaft Key (Ключ от Северной Шахты) — откроется дверь. Стреляй по львиным мордам на стенах, после чего возвращайся в комнату с «весами» и иди в только что открывшуюся дверь напротив тебя. Подбери по углам револьверные патроны и стрелы, снова стреляй по мордам и поднимайся по лестнице, предварительно не забыв прихватить с собой факел.

Следуя по коридору, сделай первый поворот налево, подбери аптечку, возвращайся в основной коридор и иди до конца. В прыжке выброси факел так, чтобы он оказался снаружи туннеля, после чего вылезай сам. Перед тобой глубокий каньон — брось в него факел, чтобы убедиться в том, что он действительно очень глубок, после чего исхитрись перепрыгнуть провал: сначала чуть влево, а потом с разбега — направо. Там найди очередную дверь, которую можно выбить ногой, распахни люк в земле и прыгай вниз.

В первом повороте налево подбери патроны для револьвера. Иди до конца, выбирайся из туннеля, подстрели волка, прогуливающегося перед знаком «Danger», расстреляй и этот знак, иди дальше. Открой люк, спускайся, на развилке поворачивай налево, в новом зале вновь расстреляй чучела на стенах и входи в зал со статуями трех обезьян. Примени ломик на устройстве перед правой статуей — откроется дверь справа. В новом зале, расстреляв порцию чучел, получи Southern Shaft Key (Ключ от Южной Шахты) — дверь в стене предыдущей комнаты откроется. Следуй в эту дверь, постреляй по чучелам (сколько же их здесь!). Выходи из этой комнаты направо, по коридорам, выступам, пандусам, навстречу **сорок третьему** уровню —

The Great Pyramid

Пройди до конца туннеля и выбирайся наверх. Миновав дверь, меткими выстрелами снеси деревянную преграду и убей охранника. Револьвером с лазерным прицелом уничтожь красный знак на другой стороне каньона, а заодно и околачивающегося поблизости охранника. Подойдя к краю каньона, повернись налево и прыгай туда. Сразу развернись и пристрели охранника на другой стороне пропасти.

Ногой вышиби дверь, пройди в помещение с до боли знакомым интерьером. Все те же люки, двери... Но еще охранники и осы. Побродив по близлежащим местам, будь крайне осторожен: люки здесь — бездонные пропасти-ловушки. По углам можно найти кое-какие полезные предметы, но все же курс надо держать на выход — там, у последней две-

ри, тоже есть люк, совсем мелкий, на дне которого лежат гранаты. Но главное перед тобой — ВЕЛИКАЯ ПИРАМИДА! И отделяет тебя от нее все тот же каньон.

Прямо перед тобой плоский выступ, как трамплин. С него прыгай вперед, а оттуда с разбега — налево и взберись чуть выше. Разобравшись с осой, повернись направо и внимательно выискивай плоскости, на которые можно прыгнуть. Объяснить их месторасположение трудно, здесь главная подмога тебе — курс направо, здравый смысл плюс своевременное сохранение игры. В общем-то все довольно просто. В одном месте на тебя чуть не свалится громадный каменный блок (увы, и пирамиды разваливаются), но ты все же прыгай дальше, вправо, пока не уткнешься вроде бы в тупик. И все же рискни прыгнуть еще раз строго на восток — при этом ты начнешь скольжение вниз, остановишься на ровной площадке, а сверху послышится рокот катящегося камня. Не паникуй и не дергайся, а стой на месте — камень пролетит мимо.

Повернись направо, с разбега прыгай на выступ впереди. До него ты в любом случае не допрыгнешь, но, начав скользить в пропасть, ухватись руками за край скалы и в висячем положении смещайся вправо к желанной цели. Оттуда недалеко до выступа, на котором лежит аптечка, однако будь осторожен: здесь, равно как и в ряде других мест, с верхотуры падают громадные каменные блоки, а потому правильно координируй свое местонахождение и своевременно сохраняй игру.

Вернись на прежний выступ и сориентируйся по компасу. Тебе предстоит совершить серию прыжков, подтягиваний, а иногда и непродолжительных соскальзываний вниз, однако все они должны быть выдержаны в принципе в северо-западном направлении. Конкретно описать, на какой именно выступ следует забираться сейчас, потом и т. д., невозможно, однако структура пирамиды и логика игры в любом случае не позволят тебе углубиться не в ту сторону. Ориентируйся по ядовитым осам и падающим камням — если они изредка попадаются на твоем пути, значит, путь этот верен. Максимально продвинувшись на запад и основательно поднявшись вверх, соверши прыжок с разбега в том же направлении и скользи вниз: в какой-то момент появится заставка основного меню, которое подскажет тебе, что ты на пороге нового, **сорок четвертого** уровня —

Khufu's Queens Pyramids

Поверни направо, убей охранников и скорпиона, затем поверни налево и уже по-человечески, не вышибая двери ногой, входи в помещение в скале. Обращай внимание на все ящики, которые здесь увидишь: они того стоят, особенно если в них пострелять из пистолета. Ключом от Арсенала открой резную дверь и также обследуй ящики — да здесь и вправду целый арсенал! Вот бы нашу братву сюда! Выходи из помещения, разберись со скорпионом и иди вперед, к каньону.

Запрыгни на левый выступ, с которого с разбега прыгай дальше. Повернувшись направо, прыгай на другую сторону каньона, после чего соверши ряд прыжков и подтягиваний, постепенно поднимаясь выше и смещаясь влево. Оказавшись на тупиковом выступе, встань лицом к пирамиде, расположенной напротив, и вновь прыгай через каньон. Следующий прыжок — на выступ справа, но там внезапно появятся оса и скорпион, а потому постарайся миновать их и пробежать дальше, иначе они неизбежно столкнут тебя в пропасть. Оказавшись в узеньком ущелье, разберись с тварями, подбери аптечку и обрати внимание на крупный кусок пирамиды, лежащий рядом. Толкни его три раза вглубь ущелья, и слева в скале откроется дверь. Иди в нее.

Открой крышку люка и аккуратно спускайся по настенной лестнице. Оказавшись внизу, сразу поворачивай направо и далее иди вдоль правой стены. В первом слева настенном тайнике можешь взять аптечку, но остальных тайников остерегайся — кроме ядовитых скарабеев, в них ничего нет. Вскоре твой путь приведет в просторный зал со звездой и грозным Боссом. На него хорошо действует арбалет с разрывными стрелами. Покончив с врагом, примени ломик на четвертом, Eastern Shaft Key (Ключ от Восточной Шахты) и, забрав его с собой, через открывшуюся решетчатую дверь возвращайся на-

верх. Снова иди к краю каньона и с разбега прыгай — в который уже раз — на противоположную сторону каньона. Держи курс налево.

Задача твоя довольно проста: перепрыгивая с выступа на выступ и изредка отбиваясь от назойливых ос, приблизиться к пирамиде и далее по отработанной на предыдущем уровне методике взбираться по ее плоским блокам. Следует признать, что в данном случае авторы сделали путь совсем уж простым, разве что в одном месте устроили небольшой камнепад. Через несколько прыжков и карабканий ты окажешься перед входом в саму пирамиду. Оставив после себя трупы еще двух ос, смело иди вперед, к началу **сорок пятого** уровня —

Inside the Great Pyramid

Спускайся не спеша — впереди пара коварных провалов, которые нетрудно преодолеть прыжками. Где-то на горизонте появятся противники — это и охранники, и ниндзя с привычным набором своих приемов. Расправиться с ними можно с помощью револьвера с лазерным прицелом, а кое-где и обычным дробовиком. На поле битвы после врагов подчас остаются полезные предметы.

Убив ниндзя, следуй туда, откуда он появился (тем более что дальнейший путь вперед тебе вскоре перекроет решетка), и вскоре ты окажешься в странном на вид помещении: две боковые дорожки ведут наверх, а одна, средняя, — вниз. Сначала пойди именно по нижней тропе — туда, где твой путь преграждают лихорадочно мечущиеся каменные плиты-ловушки. Надо как-то мимо них проскочить, затем расправиться со всякой агрессивной живностью и пройти в зал, в центре которого имеется некое пространство, огражденное парапетом. Внутри этого парапета ты найдешь аптечку и палку для факела. Зажги его от горящего на стене светильника, а затем сам подпали остальные факелы, торчащие вдоль стен.

Пройди немного в западном направлении, в маленькую нишу в стене, где имеются патроны и рычаг. Нажав его, ты откроешь дверь в предыдущем помещении, что вынудит тебя снова пройти через каменную ловушку и устремиться вверх по пандусу — туда, где когда-то был ниндзя, а теперь открылась дверь в комнату с большой стилизованной звездой на полу. В дальней части этой комнаты нажми настенный рычаг — он откроет решетку далеко позади тебя. Оттуда выбегут два очумелых (видимо, от предвкушения близкой гибели) охранника, которых ты, с явным нежеланием оторваться от стены, разметелишь в клочья, как только они появятся в дверном проеме. Добыча от них невелика — пачка патронов.

Возвращайся в комнату со звездой на полу. На ее стенах есть гнезда для соответствующих ключей. Два парных гнезда (сначала правое, потом — левое) — для Ключей от Южной и Северной Шахт, остальные ключи — соответственно Восточная и Западная. Итогом твоих действий станет подрыв звезды за спиной — на ее месте образуется бездонный колодец. Оставь его в покое и возвращайся к началу уровня, к длинному наклонному коридору, испещренному глубокими провалами. Здесь тебя поджидает встреча еще с тремя охранниками, но в итоге ты все же окажешься в залитой зеленоватым светом комнате с люком в полу. Спускайся в него по настенной лестнице, там углубляйся в боковое ответвление, и вот ты у порога очередного, **сорок шестого** уровня —

Temple of Horus

Если тебе никогда не доводилось переливать воду из одного бурдюка в другой, то на сей раз представился прекрасный случай. Но сначала подбери слева БОЛЬШОЙ бурдюк, в отличие от малого, который валяется у тебя в «рюкзаке». Итак, набери в большой (слово «бурдюк» ради экономии места больше не употребляем) воды из ближайшего бассейна. Примени большой на малом, а остатки из большого вылей в вазу, стоящую на левой чаше весов у стены. Весы должны выровняться. Если ты что-то сделал не так и левая чаша опустится, то откроется решетка, за которой томится лютый динозавр, готовый расправиться с тобой, если ты не сделаешь этого первым.

Но будем надеяться, что все прошло нормально и в итоге твоих действий за спиной у тебя открылся люк. Прыгай вниз и спускайся по шесту, но остерегайся смертоносных лезвий. Если все прошло нормально, проходи в дверь и снова принимайся манипулировать бурдюками.

Здесь позволь предоставить тебе самому возможность решить в общем-то несложную задачу — не все же нам подсказывать, тем более по пустякам. Суть ее проста: сделать так, чтобы в большом бурдюке оказалось ровно четыре литра воды, которые тебе предстоит налить в вазу на левой чаше весов. Итогом твоих успешных действий станет открытие очередной решетки за спиной, куда тебе опять придется спрыгнуть.

Снова любимые сердцу бурдюки... Наполни маленький и соедини его с большим. Повтори ту же процедуру. Опустоши большой и соедини маленький с большим. Вылей оставшуюся воду в вазу на весах — откроется очередная решетка. Следуй в зеленоватую дымчатую зону, прыгай на стену напротив и, цепляясь за настенную лестницу, спускайся. Найди место, где можно будет на руках сместиться вправо и забраться немного наверх. Оказавшись в громадной пещере, разбегись и прыгни так, чтобы очутиться в воде, а не на камнях. Выбравшись на уступ, примени на четырех невысоких колоннах четыре Scriptures (в общем-то по-английски это что-то вроде «писания», но в данном случае — всего лишь статуэтки). Подойди к светящейся колонне и на этом благополучно заверши данный уровень, чтобы перейти на следующий, **сорок седьмой** и ПОСЛЕДНИЙ —

Temple of Horus: Again

На протяжении большей части этого уровня тебе придется уклоняться от смертоносных лучей-мечей коварного Хоруса, поскольку драться с ним бесполезно. Для начала ныряй в воду и подбери лежащий на дне Amulet (Амулет). Выбравшись на берег, со всех ног беги от Хоруса. На самом острове спасения нет, а потому ищи по периметру две пещеры. Забежав в одну из них, нажми рычаг — он откроет дверь в пещеру на противоположной стороне этого каменного зала. Там тоже нажми рычаг, выбегай наружу и следуй налево.

Здесь придется немного попрыгать с выступа на выступ, постепенно смещаясь влево и поднимаясь вдоль скалы. На одном из верхних выступов подпрыгни и ухватись за каменный потолок, по нему двигайся «по-обезьяньи» до упора, там соскочи вниз, немного пробеги вперед и снова хватайся за потолок, двигаясь дальше. Когда и здесь упрешься в тупик, разбегись и прыгай вперед, хватаясь руками за край низкого коридора для ползанья на четвереньках. На противоположном конце коридора выбирайся наружу и следуй дальше. Наконец ты увидишь напротив себя стену с причудливым рисунком — на самом деле это настенная лестница, уцепившись за которую, смещайся направо, по струящемуся зеленоватому свету. Оказавшись на небольшом светло-зеленом выступе, взбирайся вверх по уже знакомому тебе светящемуся колодцу (раньше ты спускался по нему, а теперь поднимаешься).

В какой-то момент Лара начнет действовать независимо от твоих манипуляций, но это вполне нормально. Оказавшись в зале с причудливым орнаментом, развернись и следуй в открывшуюся дверь. Будь осторожен: сначала тебе надо будет преодолеть каменную ловушку, а затем перепрыгнуть через три ямы с острыми кольями на дне. При этом сверху на тебя будут валиться каменные блоки, так что ориентируйся по обстановке и чаще сохраняй игру. Благополучно преодолев последнюю яму, ты окажешься в самом конце данного уровня и всей игры, с чем мы тебя от всей души и поздравляем!

Total Annihilation: Kingdoms – Iron Plague

Разработчик: **Cavedog**
Издатель: **GT Interactive**
Выход: **март 2000 г.**
Жанр: **RTS**
Требования: **P200(PII-300), 32(64)Mb, 3D уск.**
Рейтинг: **7.5**

В этом материале представлено описание всех юнитов и зданий за Zhon и Creon – самой сложной и самой новой расы в Iron Plague, а также полное прохождение игры. В скобках после названий существ и сооружений указано, где (или кем) они производятся. Если в скобках указано несколько названий через запятую, это означает, что данное существо можно произвести в нескольких местах.

ZHON

The Huntress (Thirsha). Кастует: Молния, Шаровая Молния и Порыв Ветра. Может летать и регенерировать.

Здания

Sacred Fire (Thirsha или Beast Handler). Жертвенный Огонь. Sacred Fire быстро излечивает находящихся поблизости юнитов.

Death Totem – Тотем Смерти. Стреляет молнией, нанося неприятелю очень сильные повреждения. Однако хорош только как ПВО месторождений маны. В остальном же полностью проигрывает Stone Giant'ам.

Lodestone (любой строитель). Аналогично Aramon'у.

Divine Lodestone (Shaman). Аналогично Aramon'у.

Сухопутные юниты

Beast Handler (Thirsha или Beast Tamer). Дрессировщик. Beast Handler трансформирует ману в воинов, т. е. выполняет функции бараков. При необходимости он может сражаться своим кнутом на вражеских солдат, но лучше всего использовать его по прямому назначению.

Hunter (Elsin или Mage Builder). Охотник. Обычный лучник.

Troll (Beast Tamer). Тролль. Ни на что, кроме защиты от rush'a (быстрой атаки в самом начале игры), не годится.

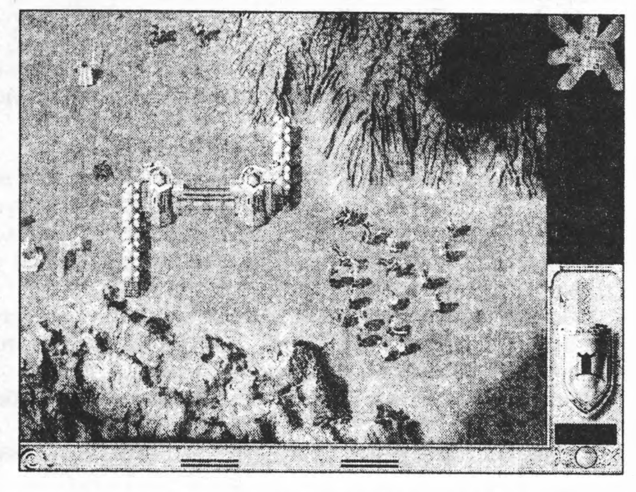
Goblin (Beast Handler). Гоблины являются основной единицей первого уровня в сухопутной армии Zhon'a. Они не очень хорошие воины, быстро уничтожаются противником, но очень быстро и просто создаются при минимальном расходе маны.

Beast Tamer (Beast Handler или Beast Lord). Укротитель зверей. Beast Tamer более опытен и умел, чем Beast Handler. Он не носит никакого вооружения, у него нет никакой брони. Единственной его задачей является создание юнитов второго уровня.

Basilisk (Beast Tamer). Василиск. Большая медленно ползающая рептилия с огненными глазами. Одним плевком превращает противника в камень.

Spirit Wolf (Beast Tamer). Волк-призрак. Весьма неплохой боец. Наносит двойной урон нежити (зомби, скелеты и пр.), может быть воскрешен.

Beast Lord (Beast Tamer). Хозяин зверей. Beast Lord – одна из самых значительных фигур в армии Zhon'a, так как владение магической силой позволяет ему создавать



мощных и сильных юнитов третьего уровня. Beast Lord имеет хорошую броню и вооружен боло, которое с силой метает в противника. Для врага Beast Lord является основной целью.

Shaman (Beast Lord). Шаман. Самый квалифицированный рабочий Zhon'a. Только с его помощью можно вызвать Древнего Дракона (Ancient Dragon) и построить Divine Lodestone. Shaman отбивается от противника молниями (lightning), а также добавляет по 20% к здоровью и силе удара стоящих рядом юнитов.

Stone Giant (Beast Lord). Каменный Гигант. Эти гиганты имеет хорошую броню и устойчивы к выстрелам вражеской артиллерии. Гигант — самая лучшая пушка в игре, т. к. очень хорош и как обычное орудие, и как тяжелый пехотинец. Единственный недостаток гигантов — они наносят всего 30% повреждений драконам и медленно передвигаются (в том числе и по дорогам).

Jungle Orc (Beast Lord). Очень мощная пехота. Обычно используются для защиты строителей и прорыва на вражескую территорию.

Wisp (Beast Lord). Быстрый, маневренный и неплохо вооруженный юнит.

Морские юниты

Kraken (Beast Tamer). Кракен. Обитает в воде и своими щупальцами посылает волшебные сгустки воды, топя неприятельские корабли и уничтожая слишком близко подошедших к берегу солдат противника.

Летающие юниты

Bat (Beast Handler). Летучая мышь. Аналог Spyhawk.

Drake (Beast Lord). Дракон. Очень эффективен в нападении, основная ударная сила ВВС Zhon'a, т. к. относительно дешев.

Gryphon (Huntress). Грифон. Во время сражений Gryphon метает сверху копья по неприятельским войскам. Не самый сильный из юнитов, к тому же меткость бросков сильно зависит от скорости и маневренности мишени.

Harpies (Beast Tamer). Гарпия. Переманивают вражеских юнитов (кроме драконов, монархов и божеств) на вашу сторону.

Roc (Beast Lord). Птица Рок. Roc не предназначен для ведения боевых операций, поэтому никакого оружия не несет. Его задачей является переброска юнитов по воздуху с одного места на другое.

Ancient Dragon (Shaman). Древний Дракон. Во время полета над противником посылает в него огненный дождь из своих ноздрей. Также может использовать Шаровую Молнию и Кольцевой Удар.

CREON

The Sage. Регенерирует. Оружие: Blue flame (огнемет, бьющий почему-то синим пламенем, своих не ранит), Mortar (миномет, очень полезная вещь, особенно на ранних стадиях игры, когда нужно уничтожать далеко стоящие пушки противника), Energy Blast (оружие массового уничтожения, имеет средний радиус действия).

Здания

Mana Refinery (Sage, Mechanic). Завод по переработке маны. Аналог Lodestone.

Smithy (любой строитель). Производит Automaton'ов, Fire Wagon'ы, Tortoise'ы, Mechanic'ов и Barnsformer'ов.

Navy Yard (Sage, Mechanic). Порт. Строит корабли.

Gate (Sage, Mechanic). Ворота. Аналогичны воротам всех прочих рас.

Wall (Sage, Mechanic). Стена. Аналогична стенам других рас.

Prismatic Mirror (Mechanic). Призматическое зеркало. Дальнобойная лазерная пушка. Отличается слабым здоровьем и весьма приличной убойной силой. Строить только позади других башен.

Gatling Crossbow (Sage, Mechanic). «Арбалет-пулемет». По сути, аналог Guard Tower.

Bomb Sprinker (Mechanic). «Разбрасыватель бомб». Аналог Aramon'овского Stronghold'а, только поскорострельней.

Academy (Mechanic, Chief Engineer). Академия. Наиболее важный завод Creon'а, т. к. производит драконов.

Mana Amplifier (Chief Engineer). Усилитель маны. Аналог Divine Lodestone.

Сухопутные юниты

Automaton (Smithy). Робот. Хорош в обороне, т. к. имеет очень низкую скорость. Во всем остальном — обычный пехотинец первого уровня, «пушечное мясо».

Fire Wagon (Smithy). «Огненный вагон». Огнемет. Особенно эффективен против зданий. В ближнем бою убивается почти мгновенно, а когда стреляет, не щадит ни своих, ни чужих. Поэтому рекомендуется ставить его в первую линию.

Tortoise (Smithy). «Черепаха». Танк на паровой тяге. Дешев, быстро производится, довольно быстр, далеко бьет, универсален.

Mechanic (Smithy). Механик. Основная задача — возведение укреплений. Имеет на вооружении Tazer и Freeze beam. Последний не действует на технику, зато против всех остальных — самое то.

Shock Trooper (Academy). Солдат с электрошоком. Этакая помесь лучника и обычного пехотинца. Стреляет молнией на небольшое расстояние. Может работать как ПВО. В сочетании с Beast Rider — основная сила (как защитная, так и атакующая) Creon'а.

Beast Rider (Academy). Динозавр с пушкой на спине. По сути, усиленный и чуть замедленный Tortoise. В больших количествах сметает все на своем пути. На вооружении: Cannon и Beast Claws (для ближнего боя).

Chief Engineer (Academy). Главный инженер. «Продвинутый» строитель. Вооружение то же, что и у механика, плюс Long Term Stue.

Морские силы

Submersible (Navy Yard). Подводный аппарат. Маленький катер, может стрелять по воздушным целям, чем и ценен.

Stern Wheeler (Navy Yard). Колесный пароход. Вооружение слабенькое, зато может перевозить до 10 десантников.

Iron Clad (Navy Yard). Броненосец. Основная морская боевая единица Creon'а. Также может возить 5 единиц десанта.

Летающие юниты

Barnsformer (Smithy). Гастролер. Аналог Spyhawk и иже с ним.

Neo Dragon (Academy). Механический дракон. Эффективен против живой силы. Имеет на вооружении: Blue Flame (как у Sage), Freezing Beam (как у механика), Freezing Storm (вокруг точки попадания расходится волна мороза, эффективно против больших скоплений живой силы). Freezing Beam и freezing Storm не действуют на технику и летающие юниты.

Aerial Juggernaut (Chief Engineer). Воздушный Джаггернаут. Воздушный транспорт, вооруженный двумя мощными пушками. Отличается малой скоростью, очень хорошим здоровьем, большим радиусом обзора и большой убойной силой. Служит прекрасной огневой поддержкой. Идеален для патрулирования в режиме Defensive неподалеку от ваших укреплений.

Прохождение

Blood and Gold (TAROS)

Задачи

Потопить все транспортные суда Веруны, плывущие к Креону.

Не позволить ни одному транспортному кораблю достигнуть маяка.

Не потерять корабль культа Локкена.

В твоем распоряжении всего два юнита, так что постарайся быть поосторожнее. При этом, если потеря летучего ящера не критична, то потопление «культового» корабля равнозначна полной и бесповоротной капитуляции. Сразу оговорюсь — миссия простая до невозможности, что достигнуто благодаря убойной силе пушки твоего судна и дальности выстрела, явно превышающей вражескую. Поэтому все, что требуется для победы, это отвести сей «броненосец» ко второму островку на юге и стоять, планомерно истребляя все подплывающее на расстояние выстрела. Ящера можно и вовсе не использовать, загнав куда подальше. А можно и бросить на вражеские ряды и посмотреть, насколько удачно получится у него попытка повторение подвига Гастелло.

Dark Hulls (VERUNA)

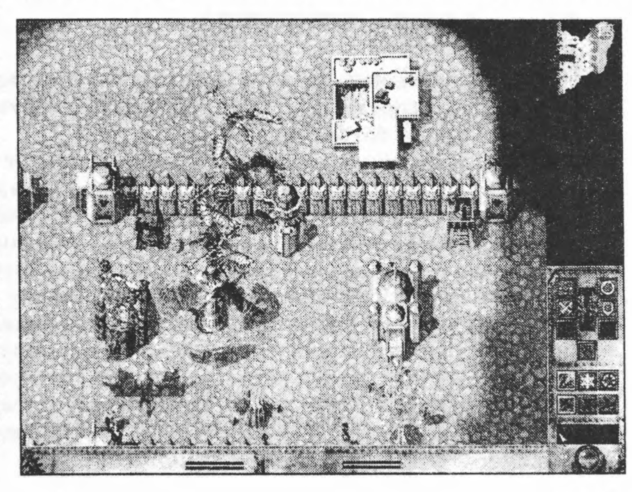
Задачи

Высадить десант на близлежащий континент.

Разрушить все доки Креона.

Смело высаживай священнослужительниц и вспомогательные войска на западный континент. Но тебя могут поджидать товарищи из комитета по встрече особо опасных оппонентов, так что не отпускай их далеко одних.

Построй мощную оборону как можно быстрей. Особенно по западному и южному берегам континента. Именно с этих сторон стоит ожидать высадок вражеского десанта и обстрелов твоих береговых фортификаций с моря через 10-15 минут после начала игры. Отстраиваясь, обрати внимание на сбалансированность обороны — если понастроишь одних мортир, которые бьют далеко и больно, то они будут вытоптаны первым же десантом вражьих войск. С другой стороны, увлечение постройкой сплошных бастионов приведет к тому, что их будут выносить с моря.



Теперь надо штурмовать доки. Всего их три штуки. Один можно раздолбать относительно безболезненно — он находится к западу от твоего континента, на одном из маленьких островов. Обороны, кроме понастроенных им же кораблей, нет. Так что потери будут минимальными. Но вот при штурме следующего дока, скорее всего, полягут все пока оставшиеся целыми суда. Поэтому весьма полезно наряду с атакой еще потихоньку и отстраивать поддержку кораблям.

Еще один док находится на западной части пляжа на южной оконечности вражеского континента. Последний – на восточной его части. Проблема в том, что проплыть от одного к другому по низу карты нельзя. Для этого придется проделать путь вдоль всей береговой линии поверху. А это грозит большими потерями в твоей флотилии, так как с берега их благополучно и методично, при этом оставаясь, как правило, безнаказанными из-за своей большей дальности стрельбы, обстреливают креоны.

Технически задача уничтожения доков не сложна. Главное – понастроить поболее тяжелых кораблей и, не зевая, пополнять их редеющие ряды.

Join Us (CREON)

Задачи

Провести глубокую разведку вражеской территории.

Построить при помощи механика армию.

Подавить мятежников.

Пусть тебя не пугает малочисленность выданной вначале армии – спустя некоторое время прибудут еще четыре отряда, превосходящих ее и по численности, и по тяжести вооружения. Летающие юниты можно сразу бросить в разведку на север, северо-запад и северо-восток. Из прибывающих войск советую поберечь шоковых солдат, потому что их запас невосполним. Строить самостоятельно их будет нельзя, а стреляют они здорово.

Один-единственный неохраняемый, а посему халявный источник маны находится в пустыне на западе. Обрати внимание на оборону – помимо прохода с севера, от дороги, есть еще и лазейка с запада, с моря. Оттуда время от времени к тебе будут приползать/приходить/приплывать весьма недружелюбно настроенные гости. Но двух механиков с лучами, поставленными на заморозку, будет вполне достаточно.

В целом расклад примерно следующий: мятежный город, который не должен спать спокойно, расположен в северо-западной части пустыни. По периметру же пустыни расположены три-четыре камня, уже занятых врагами. Самые слабо охраняемые – крайние, то есть на западе и севере. У центрального оборона получше: есть и мортира, и бастионы, и пара сторожевых вышек. Говоря откровенно, тебе совершенно не обязательно захватывать их все. Вместе с тем, каждый камень – это плюс к твоей мане и минус к вражеской.

Задача состоит в том, чтобы проникнуть в город и причинить как можно больше ущерба. Говоря конкретнее, истребить все, что движется и еще пытается дышать. Задача облегчается тем, что тебе вовсе не надо убить их всех или уничтожить все постройки. Через некоторое время, когда будет набрана критическая масса урона, мятежники сами взмолятся о пощаде и миссия будет выполнена.

Sins of State (VERUNA)

Задачи

Спасти моряков, находящихся на западе, и увести их на северо-восток.

Оставшихся в городе начнут убивать через 15 минут.

Потерять можно только семь человек.

Твоя начальная армада состоит из одного скифа. От прилагаемых войск тоже толку мало – посадить их на корабль нельзя. Так что придется действовать весьма и весьма быстро, так как в отведенные пятнадцать минут враг дремать не собирается и будет вовсю отстраивать свою флотилию и уставлять берега проливов укреплениями.

Ты можешь попытаться воплотить в жизнь «челночную» тактику, плавая к порту и обратно много-много раз. Вот только есть несколько «но». Во-первых, на скиф влезает не более четырех человек. Так что придется сделать как минимум пять «ходок» туда и обратно. Во-вторых, уже ко второму-третьему рейсу за твоим скифом плотно увяжется погоня из тяжелых кораблей. И даже если корабль удастся сберечь, то высаженные на берег моряки будут перемолоты в пыль. И в-третьих, к четвертому-пятому рейсу берега островов будут кишеть разнообразными гадами, то есть лучниками, баллистами и пр. А это тоже проблема, если учитывать слабые параметры скифа.

Посему самый предпочтительный, быстрый и уже апробированный вариант заключается в следующем. Сразу же начинай строить доки выданной вначале священнослужительницей. А после этого строй боевой корабль. Процесс достаточно медленный, но иначе никак. Все это время держи скиф рядом, а то еще пришибут ненароком. Когда большой корабль будет построен, посылай оба своих судна на запад по верхнему краю карты. Не доплывая немного до порта, ты встретишь один вражий боевой корабль. Но наш круче, и поэтому потрепанные, но довольные собой и жизнью твои зольдатен доберутся до пункта назначения. На здоровое судно влезет двадцать моряков, плюс еще четыре на маленький. Этого достаточно для победы.

Тем временем не забывай про свое место высадки. Туда могут пожаловать нежданные гости. Не оставляй доки без дела — строй новый боевой корабль. Он и врагов отгонит, и подготовит место для возвращения груженных моряками кораблей.

После погрузки тем же путем отправляйся восвояси. Держись подальше от южных берегов — к этому времени там уже может быть понастроено бог знает что. Так что быстро, огородами-огородами — и к Чапаеву, как говорится. Высаживай моряков к своим, и миссия окончена.

Tin Gods (VERUNA)

Задачи

Убежать в пустыню и отстроить линию обороны.

Продержаться 45 минут до прихода амазонок-наездниц.

Миссия весьма и весьма нудная, хотя и не лишена приятности. Скажу вот что: если хочешь ее закончить благополучно, то не будь жадным и не пытайся объять необъятное — все равно не получится. Помни, что надо просто продержаться, а не изничтожить всех врагов. К тому же это и невозможно.

Так вот. Как и сказано в задачах, бросай свои башни и бегом на юг, в пустыню. Выбери один священный камень из четырех пока еще своих. Добравшись до него, спешно бросай священнослужительниц на постройку стены вокруг этого источника маны. Ограда должна быть настолько маленькой, чтобы внутри поместились два-три бастиона и одна-две мортиры. Плюс несколько строительниц. Про все остальные войска лучше забыть. Спасение их отнимет слишком много времени, которого как раз и нет. Твоя задача — отстроить сплошную стену до тех пор, пока их не перебьют и не примутся за тебя.

Если ты успел, то можно немного расслабиться и приступить ко второй фазе выполнения миссии. Изнутри начинай отстраивать второе кольцо стен вдоль первого. Это нужно, так как рано или поздно в ограде прогрызут дырку и внутрь хлынут враги, остановить которых уже нечем. А так ты успеешь залатать брешь.

Еще одна тонкость заключается в том, что все имеющиеся бастионы и мортиры надо перевести из автоматического режима в пассивный. Ведь бастионы не всегда способны стрелять через стену и не всегда соображают, что долбят

Что такое мана и почему ее не бывает много

Мана — единственный ресурс в игре. Количество ее не ограничено, поэтому принципиальным в стратегическом отношении является вопрос о скорости ее добычи. Зачастую куда выгоднее контролировать 3-4 месторождения с построенными на них Divine Lodestone, чем 5-6, но с простыми Lodestone.

Тем не менее, всегда нужно стремиться к контролю над наибольшим количеством месторождений, хотя бы для того, чтобы они не достались противнику.

При штурме вражеской базы надо стремиться в первую очередь сносить именно Lodestone'ы и Divine Lodestone'ы, затрудняя таким образом супостату постройку подкреплений.

Ману приносят не только Lodestone'ы и Divine Lodestone'ы, но и все постройки (кроме оборонительных) и строители. Кроме того, заводы (как и строители) увеличивают максимальный запас маны.

стену вместо того, чтобы переключится на другую, доступную цель. Ну а мортиры будут накрывать своим взрывом и часть стены. Как бы то ни было, и те, и другие невольно помогают креонам в нелегком деле разрушения твоих фортификационных сооружений. В общем, отключай свои орудия и, управляя ими вручную, отстреливай наступающих.

В таком режиме продержаться до прихода подмоги не сложно, хотя и слегка муторно.

Enemy Hands (TAROS)

Задачи

Найти и исследовать останки.

Уничтожить все недружественные войска вокруг обломков.

Хелигрим не должен погибнуть.

Миссия как раз для тебя, если ты любишь наворотить горы трупов, сталкивая армии в лобовых атаках. Священных камней дано более чем достаточно, так как окопавшиеся на берегу враги не лезут на лавовую почву, оставляя в полном твоем распоряжении четыре-пять источников столь необходимой маны. Кроме того, твои темные каменщики могут отстроить целых три здания, которые выдадут потрясающее разнообразие тварей для производства. Ну а пассивное поведение врага дает тебе возможность особо не заботиться об обороне и сконцентрироваться на построении своей армии.

Прежде всего помни, что не все твои создания могут бродить по обычной земле. Если ты столкнулся с этим, а выбрасывать жалко, то отгони их на северо-западную оконечность побережья. Оттуда они смогут попытаться разобраться с кораблями противника, коих имеется в наличии предостаточно.

По этой же причине, то есть из-за кораблей, весьма рекомендую не ограничивать свою армию лишь пехотой, а придать ей в помощь еще и весьма мощные ВВС. Но на самом деле есть способ пройти миссию намного проще. Тебе, как ярому последователю культа Локкена, дается возможность производить юниты, называемые крысами-камикадзе. Их единственное оружие — динамитные шашки, нагруженные на их же спины. Но кроме этого, эти создания могут на время становиться невидимыми для противника. Поскольку твоя цель состоит в уничтожении всех построек на земле, то лучшего, быстрейшего и наименее болезненного способа просто не найти. Крысы (семи-восьми штук достаточно, чтобы без вопросов затопить корабельные доки) подводятся к зданию, с них снимается невидимость и первое же попадание по этим тварям приводит к детонации.

Close Ranks (VERUNA)

Задачи

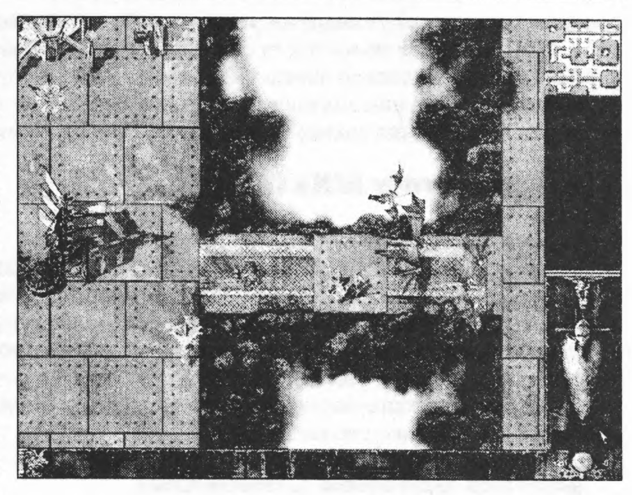
Высадить десант на остров Каора.

Уничтожить все сухопутные и морские юниты Креона.

Миссия, хоть и седьмая по счету, реально одна из наиболее легких. Каора представляет собой остров, состоящий из двух частей: «пляж», то есть пригодное для высадки с кораблей запесоченное пространство, и «высокогорье», уходящее крутыми склонами в пучины морские, что делает штурм с моря занятием крайне малопродуктивным.

Выданного в начале миссии флота более чем достаточно. Прежде всего высади десант на ближайший берег. Народу там туча. Поэтому сразу зачисть весь пляж, отстрой священные камни, но наверх пока не суйся. Дело в том, что армия твоя многочисленна, но крайне тормознута. Все северное высокогорье утыкано арбалетами, разбрасывателями бомб, «гиперболоидами» и прочей далеко и метко стреляющей гадостью. Поэтому все твои рыцари полягут, не успев перебить и трети фортификаций. Так что лучше их вообще оставить в обороне.

Предлагается следующий способ. Настрой десятка три-четыре берсеркеров. Это крайне дешевые, быстро бегающие и достаточно больно бьющие солдафончики. В плане огневой поддержки рекомендую пяток мортир, понаставленных как можно ближе к подъему на высокогорье. Дальности их стрельбы хватает на то, чтобы покрыть его полностью. Если тебе очень жаль свои войска, то начинай огонь вслепую — стреляй из мортир по песочным ямам, там понастроено по два-три вражеских орудия.



Как только будет готов сводный отряд твоих «летучих голландцев» в количестве 30-40 человек, начинай наступление. Просто отправь их на север. Орудия начнут по ним стрелять, а берсеркеры на автомате начнут их гасить. Благодаря своей скорости они успевают добежать и вынести любую пушку. Сантиметр за сантиметром обойди ими все берега и вообще всю площадь плоскогорья — там много построек, которые легко пропустить.

Возникнет только одна проблема. Подлый мозг дизайнера миссии обнес две бомбометательные машины креонов в кольцо сплошной стены, не оставив ни одного шанса твоим берсеркерам до них добраться. Но именно для этого-то я и советовал отстроить те самые пять мортир...

Dark Tempest (CREON)

Задачи

Уничтожить все войска Веруны.

Ты начинаешь на восточном острове. Враг — на западе, на таком же большом куске земли. Его от тебя отделяют четыре небольших островка в открытом море, на которых понаставлено всякой разной гадости.

Оборона врага представляет из себя примерно следующее. Южная скалистая часть вражьего острова — прибежище для доков. На северной и восточной стороне — причалы, где и рекомендуется высадка. Будет много крови, но, учитывая подавляющее преимущество креонских кораблей над всеми остальными, вполне возможно.

Но самая мощная линия обороны выстроена в юго-западной части острова. Туда ведут всего несколько узких, хорошо простреливаемых дорожек. Поэтому рекомендую сразу после высадки отстроить заводы по производству живой силы прямо там, на причалах.

The Test (CREON)

Задачи

Уничтожить или захватить людей Арамона.

Уничтожить казармы Арамона.

Армия вначале дается небольшая, но помни, что твой инженер может клепать солдафонов прямо из трупов врагов и мирных жителей.

Карта проста. Проследуй по дороге на юг, до деревни (опасаться стоит лишь одиночных дозорных башен да изредка выскакивающих из леса одиночных солдат противника). Там на месте преврати местных обитателей в подручную тебе силу.

Сколотив более или менее приличную военную силу, бросай ее точнехонько в центр карты. Именно там находится аванпост сил Арамона, где тебе и надо уничтожить казармы.

Wartoys (CREON)

Задачи

Взять штурмом город и уничтожить его.

Карта разделена рекой на две примерно равные половины, оставляя проход только по северной кромке. Оттуда-то и начинается дорога в стан врага, и именно оттуда же вско-

ре после начала попрут недружественные тебе элементы. Поэтому действовать надо быстро — выдвинуться на восток от стартовой точки и перекрыть эту лазейку.

Самый лучший способ обеспечить себе безопасное существование — настроить зеркал и подвесить над ними летающие юниты. Патрулируя, они высвечивают большую территорию, зеркалам же только то и надо — дальность практически неограниченная.

Kingsbarrow hills (ARAMON)

Задачи

Отбить атаки Креона.

Сама по себе миссия не сложная, но потребует от тебя максимум скоростных навыков. Надо отбиться от подходящих время от времени сил Креона. Священных камней всего четыре штуки, поэтому строить оборонные редуты будет непросто. Начни с рассмотрения такого варианта: застроение стенками юго-восточного и юго-западного проходов. Они достаточно узкие для перекрытия подходов.

Северные подступы наглухо перекрыть не получится, поэтому строй столько башен в той области, сколько сможешь.

Secrets unveiled (ARAMON)

Задачи

Разведать руины заставы.

Уничтожить всех врагов.

А вот в этой миссии как раз торопиться не стоит. Подведи войска к находящейся в центре карты крепости. Уничтожь секцию стены и жди врагов, построив пехоту впереди, а лучников чуть подальше за ними. Скоро начнут подходить гости — отстреливай их по одному, не рискуй. Вот так, шаг за шагом, убивай их по одному.

A bold and Risky Plan (ARAMON)

Задачи

Найти проход через лабиринт.

Защитить мага-строителя.

Легкая миссия. Просто надо знать, куда бежать. Сначала на восток. Беги быстро, так как в проходе к северу от первой большой кучи костей тебя поджидает засада. Примерно посередине карты поворачивай на север, а дойдя до северной кромки — на восток, в угол карты.

Небольшой совет. Постарайся оставить при себе хотя бы одного магического лучника. Он может «замораживать» жертву задолго до того, как она доберется до тебя.

Yellow jackets (ARAMON)

Задачи

Найти и уничтожить крепости.

По западной стороне карты, на юг от места твоей высадки, расположено несколько священных камней — занимай их быстро. Замок врага близко, поэтому будь осторожен, отстраивая башни.

Кстати, об обороне: не забудь о такой штуке, как требушет. Эта установочка имеет чудовищную дальность и немалый урон.

Облегчить штурм поможет такой маневр. Прорвись по северной части острова наверх. Там есть ворота, при этом весьма слабо охраняющиеся. Проникнув внутрь, ты сможешь проникнуть вглубь обороны на юг — пушки снаружи не будут доставать тебя.

Alliance (TAROS)

Задачи

Найти Тиршу в джунглях.

Джунгли наполнены опасными животными и тотемами смерти, поэтому не стоит понапрасну шататься по зарослям. Добраться до Тирши можно либо зайдя в обход (сначала

на восток, затем по краю карты на север и затем на запад), либо ломануться по прямой на север, где тебя поджидают пара тотемов.

Когда в зоне видимости появится дорога, поставь оставшиеся войска в passive mode, чтобы они не стреляли по мирно стоящим оркам.

Nocturnal Horrors (ARAMON)

Задачи

Пересечь реку.

Найти выход.

Сохранить мага-строителя.

Единственная и главная проблема — это плавающие в реке змеи. Если подвести свои войска слишком близко к берегу, то солдатиков вынесут. Поэтому надо спуститься вдоль реки на юг и отстроить там док. Три-четыре боевых галеры должны без проблем решить проблему со змеями.

На этих же кораблях надо переправиться на южную часть правого берега и, высадившись там, пройти в юго-восточный угол карты.

Science above Magic (CREON)

Задачи

Высадиться и окопаться.

Уничтожить все силы Веруны.

Высадка на причал пройдет без проблем — берег охраняется лишь несколькими башнями. Не забудь уничтожить вражеские доки на самом севере, а то покоя не будет.

Главная сложность — город, расположенный на востоке, на возвышенности. В северной и южной частях находятся два укрепрайона, которые и придется штурмовать.

Прежде всего быстро отстрой свои оборонные рубежи, а то затопчут. Для наступления же весьма советую использовать неодраконов, возможность строительства которых тебе предоставляется. При помощи этих летающих монстров выносятся башни, мортиры и прочая гадость. Остальное добивается по желанию.

Shining Hope (VERUNA)

Задачи

Охранять водный путь на востоке.

Не должны погибнуть Киренна и ее войска.

Прежде всего уводи Киренну с мыса — его не удержать. Посади ее на корабль и закинь на северо-западный остров, к войскам. Там начинай быстренько отстраивать доки и башни. Отстроив более или менее приемлемый флот, возвращайся на восток и блокируй проход.

Островки зачистить не проблема — при поддержке с моря выносим все морским драконом. Он дается только один, зато крут немерянно. К сожалению, к этому времени вражина успеет весьма нехило окопаться на юго-восточном острове, самом большом. Корабли там практически бесполезны — берег высок и скалист. А в одиночку дракон не сила. Поэтому предлагаю настроить несколько десятков берсеркеров и высадиться на пристани острова. Зачистить плацдарм и отстроить там пару бараков. И уже оттуда начинать наступление.

Чтобы успешно завершить миссию, надо, погрузив Киренну вместе с сподвижниками на корабли, подогнать их к восточному проходу.

Божества – с чем их едят

Anu: Deity of Aramon (необходимо присутствие Acolyte of Anu, вызывается Elsin'ом). Считается необходимым. Avatar of Anu, конечно, сотрет в порошок кого угодно, но все-таки проще будет победить без божественной помощи — слишком долго приходится ждать, да и стоит это удовольствие дороговато.

Как ни странно, но божества других рас от Ану ничем, кроме имени, не отличаются...

Treacherous Updrafts (ZHON)

Задачи

Провести Хелигрина в низину.

Защитить Тиршу.

На север и на юг от начала находятся два священных камня. Построй шамана и при его помощи воздвигни там divine loadstone'ы. Это обеспечит необходимое количество маны. После этого стоит набраться терпения и отстроить древнего дракона. Строить будут долго и мучительно, но оно того стоит.

Чтобы успешно завершить миссию, надо прорваться на запад, на цветущую полянку. Сделать это не так сложно, достаточно лишь построить сбалансированную группировку: 4-5 летающих юнитов, 5-6 наземных и 3-4 каменных гиганта в качестве поддержки.

Особое внимание удели своим ВВС, так как придется столкнутся с aerial juggernaut'ом, а эта летающая крепость способна причинить большие неприятности.

Monstrous Violations (ZHON)

Задачи

Провести Хелигрина в центр лаборатории.

Защитить Тиршу и Хелигрина.

Проходится миссия на одном дыхании и одним юнитом — Тиршей. Мало того, что она летает, так еще и выстрел у нее неслабый. С одиночными инженерами она справляется без проблем. Группы можно вынести за секунду третьим, самым мощным ее оружием.

Для Тирши некоторую сложность может представлять центральный остров, так как по его краям поставлены четыре арбалета. Но и с ними она справится, надо просто действовать аккуратно и в несколько заходов.

После этого просто проведи Хелигрина с сопровождающими его лицами в центр.

The Necromancer Returns (TAROS)

Задачи

Выбраться из здания.

Тирша, Локкен и Хелигрин должны выжить.

Теперь надо проделать тот же путь, что и в предыдущей миссии, но в обратном направлении. Только теперь вокруг больше арбалетов, а к вражеской армии присоединились fire wagon'ы. Но сначала следует как следует окопаться. Быстро отстрой beast lord'a, затем шамана. Он сможет строить divine loadstone'ы, которые снимут вопрос о нехватке маны с повестки дня. Все это время имеющиеся в наличии войска могут спокойно оборонять единственную ведущую к тебе дорогу.

Обеспечив себя маной, построй побольше летучих юнитов и при поддержке Тирши очисти себе путь к свободе.

Son of Garacaius (CREON)

Задачи

Создать оборону.

Сдерживать арамоновцев 45 минут.

Главная твоя задача — отстроить как можно быстрее как минимум 4-5 зеркал, 2-3 бомбомета, сохранив при этом пяток шок-солдат и несколько черепах. Этот состав обеспечит тебе 100% отражение атак, которые с завидным постоянством будут продолжаться на протяжении всех 45 минут с востока.

Тем временем весьма рекомендуется построить драконов. Во-первых, запустить парочку на патрулирование над своими позициями — лучший обзор и, следовательно, бОльшая дальность стрельбы у зеркал. Во-вторых, при аккуратном использовании один дракон способен уничтожить больше половины наступающих при помощи заморозки еще до того, как они доберутся до твоих войск.

March at Dawn (CREON)

Задачи

Задержать войска Арамона и Веруны.

Наступать будут с юго-востока. Сдержать их сразу на всех фронтах не получится, так что лучше отступить на северо-запад и окопаться. А затем начинать медленно «выдавливать» вражину, занимая новые и новые священные камни.

Огромный вклад может внести aerial juggernaut. Отстроить можно только один, но зато, отразив атаку, уничтожив большую часть вражеского войска, можно пустить его одного на зловредные башни и прочие укрепления на юго-западе, и при грамотном управлении он вынесет их всех.

A Sage Determined (CREON)

Задачи

Продержаться 45 минут.

Тактика для обороны уже не раз описывалась выше, поэтому лишь напомню, что удержать все священные камни невозможно. Лучше довольствоваться малым и окопаться для начала вокруг трех из них. А уже потом, по мере сил и возможностей, распространять свое влияние.

Еще один совет — зеркала лучше всего строить на больших открытых пространствах. У них огромная дальность выстрела и, если обеспечить им достаточную видимость при помощи летающих патрулей, то они окажут неоценимую услугу в деле обороны.

Perilous Balance (ARAMON)

Задачи

Уничтожить мудреца Креона.

Защитить лидеров союза.

Уж и не знаю, собирались ли помочь тебе создатели игры, поставив под твое командование всех четырех лидеров этого мира, но навредили они изрядно, это точно. Четыре командира со своими войсками раскиданы по углам карты. Враг посередине. Казалось бы, его меньше, тебя больше. Но не тут-то было. Первым же делом после строительства священных камней начинай отстраивать мощнейшие оборонительные рубежи. Иначе вскоре придется переигрывать заново.

Есть несколько альтернативных вариантов. Во-первых, можно попытаться ломануться сразу всеми начальными войсками, пока креонцы не успели отстроиться. Это вариант, но шансов на успех мало. Во-вторых, можно собрать лидеров в один или два угла. Обороняться станет легче, но возникнет проблема с маной.

Наступать, тем не менее, следует как можно быстрее. Через полчаса позиции креонцев станут практически неприступными. Если не успеешь, то следует отстроить всех четырех «крутых» (gold dragon у Арамона, ancient dragon у Жона, black dragon у Локкена и sea dragon у Веруны). Бросать в атаку их, пожалуй, бесполезно. Но вот в обороне они могут оказаться весьма полезными. Затем не торопясь, медленно, но верно отвоевывать один священный камень за другим, один участок карты за другим, тут же на нем окапываясь и возводя башни, зеркала и прочее. Иначе долго на новых рубежах не удержишься.

Еще один совет — не забывай про крыс-камикадзе. Они могут оказаться незаменимыми в деле тихого выноса вражеских структур и уничтожении кучек войск.

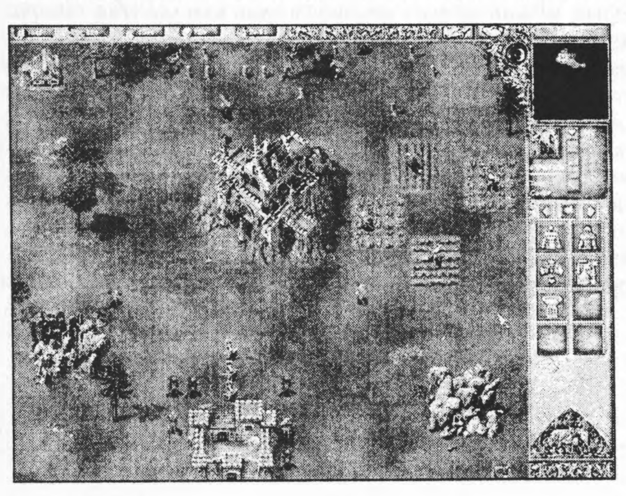
TZAR: THE BURDEN OF THE CROWN

Разработчик: **Haemimot Multimedia**
Издатель: **Infinite Loop**
Выход: **декабрь 1999 г.**
Жанр: **RTS**
Требования: **P200(PII-266), 32(64)Mb**
Рейтинг: **7.5**

Побочный сын некогда славной королевской фамилии узнает о своем высокородном происхождении и берется восстановить империю и восславить память предков.

Коротко о главном

Наши друзья-товарищи болгары постарались и «выдали на-гора» AoE-клон под так ласкающим слух славян названием Царь (в российской локализации Snowball — Огнем и Мечом). При первом знакомстве с игрушкой возникает вполне законное отвращение — столь явное копирование всеми (или почти всеми) любимого хита, особенно второй части — Age of Kings: те же ресурсы, добываемые теми же батраками; те же лесопилки, поля и фермы; те же казармы, церкви и рынки на фоне многочисленных апгрейдов. Затем наступает пора открытий: ага, оказывается, тут и «магия порылась» (на манер TA: Kingdoms), есть таверны, в которых можно вербовать наемников целыми пачками или крутых героев поштучно; оказывается, есть почти неограниченное ветеранство с серьезными бонусами, да и тренировать своих бравых вояк можно на чучелах; есть и артефакты и шпионы, какие-то поначалу непонятные Magic Gateways... вот так, «фишка» за «фишкой», оказывается, что геймплей-то уже другой! Есть что-то новенькое, над чем можно покумекать. И нельзя сказать, что Царь — это круто на манер крутизны Age of Kings. Царь — это такая ненавязчивая и очень симпатичная жвачка, выполненная в прикольном стиле (чего стоят только портреты героев). Царь никоим образом не претендует на монументальность и даже историческую достоверность непревзойденного Age of Kings. Это даже скорее пародия на AoK (если угодно). Но играть приятно, затягивает! Все миссии проходятся без напряга (опять же, по сравнению с AoK). Поэтому-то мы и решили не грузить тебя ненужным солюшеном, а выдать значительно более полезный гайд.



Дела экономические

Итак, по канонам AoE, есть четыре ресурса: еда (food), лес (wood), камень (stone) и золото (gold). На строительство в основном идут лес и камень, на производство юнитов — еда и золото, на апгрейды и технологии — исключительно золото. Как нетрудно догадаться, добывают все это батраки (они же крестьяне, они же пеоны — словом, peasants): лес — в лесу,



камень — в каменоломнях, золото — на золотых приисках. Только все эти источники имеют досадное свойство рано или поздно иссякать.

С едой гораздо проще. Всего за 200 Л (леса) строишь поле, назначаешь на него батрака — и вот тебе, можно сказать, «вечный двигатель»: батрак будет исправно рыхлить землю, непрерывно добывая столь ценную еду. И поле не истощается! Единственная неприятность: если поле оставить без присмотра (в смысле, никто его не обрабатывает) на некоторое время, то оно исчезнет.

Другой «вечный двигатель» — это корова, которую можно вырастить на ферме за 300 Е (еды). Корова исправно дает молоко (по 50 Е за раз); на это дело можно назначить дояра из тех же батраков. И корова не околеет, если вовремя ее не подоить. Корову также можно забить и сразу же получить «окорочка» размером в 600 Е. (Только зачем это делать? Разве что если срочно понадобится много еды.)

Так что же выгоднее: поле или корова? Многолетние наблюдения показывают, что производительность обоих «двигателей» одинакова. Так что действуй, исходя из ситуации: если много леса, то строй поля; если с лесом проблемы, то «переводи еду в еду». Правда, с коровами попроще, если враг прорвался на твою базу. В том смысле, что с коровами ничего не случится (разве что забьют ненароком), а вот поля быстро запустеют, если убрать с них батраков.

Есть и третий источник добычи пропитания: если заметишь плещущуюся в воде рыбку — построй пристань и лови эту рыбку с помощью рыболовецких шхун. Только рыбка рано или поздно кончается.

Итак, имеются неограниченные источники еды, чего не скажешь об остальных ресурсах. Вспоминая AoK, задаешься сакраментальным вопросом: а нельзя ли обменивать одни ресурсы на другие? Да, можно, но только по грабительскому курсу 1:10 — за 1000 Е дадут только 100 З (золота). Так что здесь далеко не разгонишься — пользуешься кнопочкой Convert Resources только тогда, когда совсем припечет.

Кстати сказать, обмен ресурсов в Царе происходит не на рынке, а в таверне (Tavern). После изобретения некоторых технологий — это делается в купеческой гильдии (Merchants Guild) — таверна начинает оказывать и более полезные услуги. Прежде всего — заем (loan). Занять можно 1000 единиц чего угодно, а вернуть придется 1200 единиц того же самого. 20% — не такой уж и грабительский процент, причем он не растет с течением времени. Единственное «но» — тебе не дадут очередной заем, если ты еще не рассчитался за предыдущий. Но здесь можно сделать «финт ушами»: занять 1000 З (обычно не хватает золота) и вообще не возвращать займа никогда! И ничего тебе за это не будет.

Вторая «услуга» — игра в кости (gambling). Но это для азартных (или отчаявшихся) людей, ибо, как известно, теорию вероятности не обманешь. Выглядит это так: делаешь ставку (50, 100, 150 и т. д. любого ресурса), заключаешь условия (1:1, 1:2, 1:5 или 1:10) и жмешь на Go. Розыгрыш происходит мгновенно, и результат тут же отражается на твоей казне. Здесь стоит дать пояснение по поводу условий: 1:1 означает, что шансы выиграть и проиграть одинаковы, а 1:10 — вероятность проигрыша в 10 раз больше вероятности выигрыша. Но в последнем случае и выигрыш будет в 10 раз больше. Например, поставил 100 К (камня), а выиграл уже 1000 К.

Имеется в Царе и рынок (Market). И это уже серьезно, поскольку благодаря рынкам можно обеспечить постоянный приток любых ресурсов. Здесь в роли «вечного двигателя» выступают торговые караваны, снующие от одного рынка к другому. Торговать можно не только с другими, но и самим собой, причем возможны и водные торговые маршруты (от пристани к пристани), и даже смешанные (от рынка к пристани).

Технологии/Апгрейды

*Цена указана в золоте

Технология	Цена	Кому доступна	Где изучается	Что дает
FEUDALISM	300	Всем	Замок	Батраки на 20% дешевле
ARCHITECTURE	300	Всем	Замок	Каменные стены, башни, мосты / постройка на 20% быстрее / доступ к Great Wall
LEARNING	400	Всем	Замок	Юниты могут расти до 4-го уровня / доступ к воинской гильдии
BUDDHISM	500	Азиатам	Замок	Сопротивление зданий на 50% выше / доступ к Shao Linn Monastery
GREAT WALL	600	Азиатам	Замок	Повышает на 30% HP каменных стен и башен
SLAVERY	200	Арабам	Замок	Батраки на 20% дешевле
ROTATING FIELDS	400	Всем	Ферма	Батраки собирают с полей на 2 единицы еды больше / доступ к IRRIGATION (для азиатов)
DOMESTICATION	300	Всем	Ферма	Можно разводить коров
ART OF RIDING	400	Азиатам, Арабам	Ферма	Доступ к Horse Archers
IRRIGATION	400	Азиатам	Ферма	Батраки собирают с полей на 3 единицы еды больше
COW POACHING	200	Арабам	Ферма	Батраки могут угонять коров
HORSEMANSHIP	500	Арабам	Ферма	Конники на 25% дешевле
TEMPER IRON	400	Всем	Кузница	+1 Атака в рукопашной
SCALE ARMOR	400	Всем	Кузница	+1 Защита для пехоты / доступ к Chain Mail
CHAIN MAIL	400	Всем	Кузница	+1 Защита для пехоты
ARMORED CHARIOT	300	Азиатам	Кузница	Доступ к Armored Chariots
HALBERD	600	Европейцам, Арабам	Кузница	Доступ к Pikemen
PLATE ARMOR	1400	Европейцам	Кузница	Доступ к Knights
SCIMITAR	400	Арабам	Кузница	Доступ к satraps / +1 Атака в рукопашной
SAW	400	Всем	Лесопилка	Батраки уносят на 2 единицы леса больше
CROSSBOW	400	Всем	Лесопилка	+1 Атака к стрельбе из лука
LONGBOW	700	Европейцам	Лесопилка	Доступ к Longbowmen
GOLD MINING	400	Всем	Склад	Батраки переносят на 2 единицы золота больше
STONE MINING	400	Всем	Склад	Батраки переносят на 2 единицы камней больше
ENGINEERING	400	Всем	Мастерская	+5 Атака к выстрелу из катапульт
CANNON TOWERS	400	Всем	Мастерская	Доступ к Cannon Towers
HEROISM	500	Всем	Воинская гильдия	Неограниченный опыт / доступ к героям / доступ к Leadership

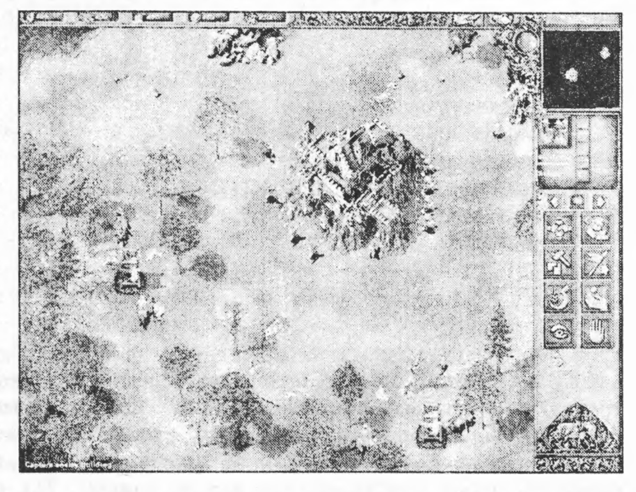
LEADERSHIP	500	Всем	Воинская гильдия	Юниты возле героя быстрее набирают опыт / доступ к Honor
HONOR	500	Всем	Воинская гильдия	Герои на 50% сильнее в поединке с другими героями
WARFARE	400	Всем	Воинская гильдия	Ускоряет накопление опыта / доступ к Tactics
MERCENARIES	600	Всем	Воинская гильдия	В тавернах можно нанимать наемников / доступ к Heroes Quest
HEROES QUEST	800	Всем	Воинская гильдия	В тавернах можно нанимать героев /доступ к Fame
FAME	500	Всем	Воинская гильдия	В тавернах появляются более сильные и более опытные наемники за меньшую цену
TACTICS	800	Азиатам, Европейцам	Воинская гильдия	Ускоряет накопление опыта / можно тренироваться на чучелах
SIEGE TACTICS	1200	Азиатам, Европейцам	Воинская гильдия	Доступ к Heavy Catapults
BODY BUILDING	1200	Европейцам, Арабам	Воинская гильдия	+5 к здоровью с каждым новым уровнем
SUN-TZU'S BOOK	600	Азиатам	Воинская гильдия	Ускоряет накопление опыта
BUSHIDO	500	Азиатам	Воинская гильдия	Доступ к Horse Samurai
RIDING HORDES	500	Арабам	Воинская гильдия	+2 Атака и +1 Защита конникам / доступ к технологии Janissary
JANISSARY	600	Арабам	Воинская гильдия	Доступ к Janissaries (юнитам)
LANDING TACTICS	300	Европейцам, Арабам	Пристань	Корабли вмещают на 50% юнитов больше
HEALING	400	Всем	Большая церковь	Жрецы могут лечить / доступ к Medicine
MEDICINE	500	Азиатам, Европейцам	Большая церковь	Можно лечить с большего расстояния
MEDITATION	300	Азиатам	Большая церковь	Монахи на 25% дешевле / доступ к Philosophy
PHILOSOPHY	400	Азиатам	Большая церковь	Монахи производятся сразу 2-го уровня
KUNG-FU	400	Азиатам	Большая церковь	+1 Атака Kung-Fu юнитам (батраки, монахи и ниндзя)
TOURNAMENTS	800	Азиатам	Большая церковь	Kung-Fu units делятся опытом
MASTERY	500	Азиатам	Большая церковь	Жрецы могут подтягивать Kung-Fu юниты до собственного уровня
NINJAS	500	Азиатам	Большая церковь	Доступ к ниндзя (ninjas)
FANATICISM	400	Европейцам, Арабам	Большая церковь	+ 50% к сопротивлению зданий / доступ к Crusade
ESPIONAGE	400	Европейцам, Арабам	Большая церковь	Доступ к шпионам (spies)
BLESS	400	Европейцам, Арабам	Большая церковь	Жрецы могут благословлять (bless): +8 Атака
INQUSITION	400	Европейцам	Большая церковь	Эффект заклинания Exorcism выше на 5 пунктов

CRUSADE	1400	Европейцам	Большая церковь	Доступ к Preach Crusade
JIHAD	1200	Арабам	Большая церковь	Доступ к Jihad Warriors
TRADE ROUTES	400	Всем	Купеческая Гильдия	Доступ к торговле и караванам / доступ к Map Making
USURY	300	Всем	Купеческая Гильдия	В тавернах можно брать кредиты (loans) / доступ к Banking
SUPPLY STORAGE	500	Всем	Купеческая Гильдия	+50% к максимальной численности населения / доступ sea food (для азиатов)
BANKING	600	Азиатам	Купеческая Гильдия	+2% золота каждые 3 минуты
SEA FOOD	500	Азиатам	Купеческая Гильдия	+25% к максимальной численности населения
JEWELRY	400	Азиатам	Купеческая Гильдия	Позволяет покупать и продавать артефакты / доступ к Chemistry
GUN POWDER	500	Азиатам	Купеческая Гильдия	+10% Атака Cannon Tower / доступ к Rocket Arrow
ROCKET ARROW	800	Азиатам	Купеческая Гильдия	Доступ к Rocket Towers
CHEMISTRY	500	Азиатам	Купеческая Гильдия	+2 Атака Flaming Arrows / доступ к Gunpowder
GAMBLING	500	Европейцам, Арабам	Купеческая Гильдия	В таверне можно играть в кости
BRIBERY	300	Европейцам, Арабам	Купеческая Гильдия	Батраки могут подкупать вражеские юниты
TRADE TAXES	500	Европейцам	Купеческая Гильдия	Прибыль от торговли возрастает на 5%
MAP MAKING	800	Европейцам	Купеческая Гильдия	Доступ к Galleons
ORE FLOATATION	500	Арабам	Купеческая Гильдия	Батраки переносят на 15% единиц ресурсов больше

Прибыль есть ВСЕГДА, и она тем больше, чем дальше удалены друг от друга торговые точки. Имеет смысл устраивать торговлю даже между двумя рынками, расположенными в противоположных углах собственной крепости. Здесь вполне реально получить прибыль около 10%. Например, торгуешь сам с собой едой за золото. Загружаешь на одном своем рынке 100 Е (с твоего счета списывается 100 Е), караван прибывает на другой твой рынок и сдает эти 100 Е тебе же, но получаешь ты 110 Е — вот так, из ниоткуда! Больше того — ты сам себе платишь за них 100 З, но, когда караван прибывает в исходную точку, он привозит уже 110 З. Таким образом, за одну такую поездку туда-обратно ты выгадываешь 10 Е и 10 З. Когда торгуешь с другими, 100 Е из твоей казны уходят навсегда, но приходят полновесные 110 З (если предположить, что прибыль равняется 10%).

Конечно, хотелось бы разнести торговые точки как можно дальше друг от друга (и тогда вполне реальна прибыль в 100% или даже в 300%), но тогда есть опасность, что твой торговый караван уничтожит враг. Кстати, такую же подлянку неплохо устраивать и неприятелю. Если маршрут был сухопутным, то на месте гибели каравана останется еще и кучка перевозимого им ресурса, которую можно подобрать и унести себе. Если же тонет торговое судно, то все его богатства идут ко дну морскому, как тому и положено быть.

Теперь немножечко подобьем бабки (дедок пока оставим в покое). Не секрет, что девиз AoK — «батраки, батраки и еще раз батраки», то есть батраков требуется ну очень



много, дабы обеспечить здоровую экономику и непрерывно штамповать бойцов. Тот же самый принцип остается и в Царе. Поэтому очень важно как можно раньше перейти к феодализму (апгрейд в замке), благодаря чему батраки будут стоить на 20% дешевле.

Если источник ресурса находится далековато от замка, то старайся пораньше выстроить соответствующее здание, куда можно относить данный ресурс: лесопилку — возле леса, склад (Storage) — возле каменного или золотого рудника, ферму (Farm) — возле полей. На ферму можно и не разоряться, благо что поля можно раскинуть вплотную к замку. Однако ферма понадобится, если ты решишь заняться животноводством — именно на ней выращиваются коровы (предварительно потребуется технология Domestication). Как водится, на фермах, лесопилках и складах имеется по апгрейду, увеличивающему производительность батраков (точнее, количество переносимых за раз ресурсов). Эти апгрейды не так уж и важны, если ресурсы не носятся на большие расстояния.

Зато хорошо как можно раньше построить парочку рынков и запустить пресловутый «вечный двигатель» в виде торговых караванов. Хорошо-то оно хорошо, только вряд ли получится на ранней стадии игры. Дело в том, что недостаточно построить пару рынков (рынок стоит 200 Л + 200 Е). Надо еще исследовать Trade Routs (400 З), что делается в купеческой гильдии, возведение которой обходится в кругленькую сумму 2000 К + 2000 З; причем предварительно необходимо построить таверну — это еще 200 Л + 200 Е. В итоге вся эта затея обойдется в 2000 К + 2400 З + 600 Л + 600 Е, и это еще не считая стоимости караванов!

Дела армейские

Здания

Л — лес (wood), Е — еда (food), К — камень (stone), З — золото (gold)

Здание	Цена	Радиус видимости	Сопротивление	Здоровье	Требуется
Поле (Field)	200 Л	1	-	100	-
Дом (House)	75 Л	4	50	500	-
Лесопилка (Lumber Mill)	100 Л	4	80	800	-
Склад (Storage)	200 Л	5	80	800	-
Ферма (Farm)	200 Л	5	80	800	-
Пристань (Harbor)	200 Л + 200 Е	8	200	1400	-
Кузница (Blacksmith)	150 Л + 150 Е	5	80	800	-
Мастерская (Workshop)	150 Л + 150 Е	5	80	800	Кузница
Малая Церковь	200 К + 200 Е	6	200	1000	-
Таверна (Tavern)	200 Л + 200 Е	5	150	1000	-
Рынок (Market)	200 Л + 200 Е	8	200	1400	-
Казармы (Barracks)	200 К + 200е	6	500	1400	-
Конюшня (Stable)	200 Л + 200 Е	5	80	800	-
Застава (Outpost)	400 К + 200 Л	8	500	2000	Замок
Замок (Castle)	1500 К + 1500 Л	12	1000	8000	-

Большая Церковь	2000 К + 2000 З	8	700	5000	-
Магическая Башня (Mage Tower)	2000 К + 2000 З	8	700	5000	-
Купеческая гильдия (Merchants Guild)	2000 К + 2000 З	8	700	5000	Таверна
Воинская Гильдия (Warriors Guild)	2000 К + 2000 З	8	700	5000	Кузница
Магическая мастерская (Magic Workshop) *	300 К	5	200	1200	Witchcrafts

* Magic Workshop доступен только арабам

В Царе замки (Castle) действуют как ратуши (Town Center) из AoK: в замках производятся батраки, туда же относятся ресурсы; в замках можно укрыть юниты (не только батраков) в случае вражеского прорыва и там же они автоматически подлечиваются. Только замки не осыпают градом стрел приближающегося неприятеля, как в AoK, а терпеливо дожидаются, пока он не сровняет их с землей. Отсюда мораль: небольшой гарнизон солдат необходим как можно раньше. Так что побыстрее строй казарму (Barracks) (примерно тогда, когда будет 6-8 батраков) и производи там с полдюжины пехотинцев (Footmen) и лучников (Archers). Ребята эти дешевые: стоят столько же, сколько и батраки, а дерутся лишь чуть посильнее их. Но на первое время хватит. Также необходимо начать огораживать свою территорию деревянными стенами, да и смотровые башни (Watch Towers) не помешают, если у тебя достаточно леса (потом они апгрейдятся в более сильные башни).

Для производства прочих бойцов либо требуется золото, либо надо предварительно сделать апгрейд. Исключение составляет европейский паличник (Maceman) — этот крепыш производится только за еду и не требует апгрейдов (в этом отношении европейцы оказались в привилегированном положении — у них и пехотинец (Footman) явно посильнее; зато у азиатов батрак, ронин (Ronin) и лучник стоят дешевле). Арабы могут получить сатрапа (Satrap) за те же 120 Е и с теми же характеристиками, что и у паличника, если предварительно изучат Slavery. Но эта технология не такая уж дорогая (200 З) и к тому же удешевляет батраков на 20%. У азиатов же есть самурай (Samurai), которого они получают без всяких апгрейдов. Правда, для производства самурая уже требуется золото, но зато он покруче сатрапа и паличника.

Далее по списку идут всевозможные конники, для производства которых требуется какая-то технология и наличие конюшни (Stable). Здесь с конюшней вышла забавная ситуация: все конники все равно производятся в казармах, а в конюшне не делается ни одного апгрейда. Так что достаточно иметь одну конюшню на все королевство, «как факт». А вот казарм желательно иметь побольше (чем дальше по игре, тем больше), дабы иметь возможность быстро произвести целую армию (казармы также имеет смысл ставить возле удаленных приисков, если на целую новую крепость денег не хватает).

Орудие	**Цена**	**Радиус видимости**	**Дальнобойность**	**Здоровье**	**Атака**	**Защита**	**Требуется технология**
Catapult	600 Л	16	14	110	10	0	-
Heavy Catapult	1200 Л	24	22	250	25	0	Siege Tactics
Ballista	800 Л	14	12	75	40	0	-

Для производства осадных орудий — катапульт и баллист — требуется мастерская (Workshop); изготавливаются они там же. В мастерской имеется 2 апгрейда: один увеличивает силу осадных орудий, а второй дает доступ к пушечным башням (Cannon Towers). Ряд простеньких дешевых апгрейдов оружия делается в кузнице (Blacksmith) — весьма дешевом строении стоимостью 150 Е + 150 К.

Для более серьезных апгрейдов или технологий требуется возводить дорогое здание — воинскую гильдию (Warriors Guild), обходящуюся в 2000 К + 2000 З. Помимо традиционных апгрейдов, увеличивающих крутизну уже имеющихся юнитов, есть ряд принципиально новых технологий. Прежде всего это Mercenaries — позволяет набирать наемников в таверне. Наемники приходят в таверну случайным образом и целыми пачками; зачастую это уже весьма опытные юниты 4-8 уровней. Наемники запрашивают внушительные суммы (счет ведется на тысячи единиц ресурсов), так что стоимость одного бойца обычно обходится в 1,5-2,5 раза больше, чем если бы ты сам произвел его в казарме. Зато здесь ты получаешь много юнитов немедленно! Кроме того, можно заполучить юниты других рас, которых ты в принципе не можешь построить сам. Так что, если у тебя прорва ресурсов, милости просим в таверну.

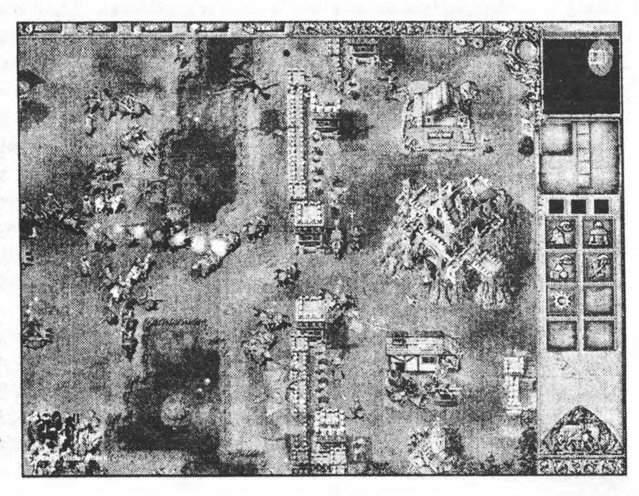
Если ты решил сделать ставку на наемников, тогда предварительно изучи Fame, что привлечет к тебе более крутых головорезов по меньшей цене. Heroes Quest дает возможность нанимать в таверне героев — это уже «штучные» экземпляры. Формально герои даже имеют «отрядную принадлежность» (например, пикейщик Lancelot), но имеют такие высокие уровни, до которых не под силу дорасти простому смертному. Герои — это настоящие «орудия убийств», способные в одиночку справиться чуть ли не с дюжиной противников.

Отдельно отмечу арабов. В воинской гильдии они могут изучить Janissary — янычаров, «фирменное блюдо» арабов (это такой могучий конник).

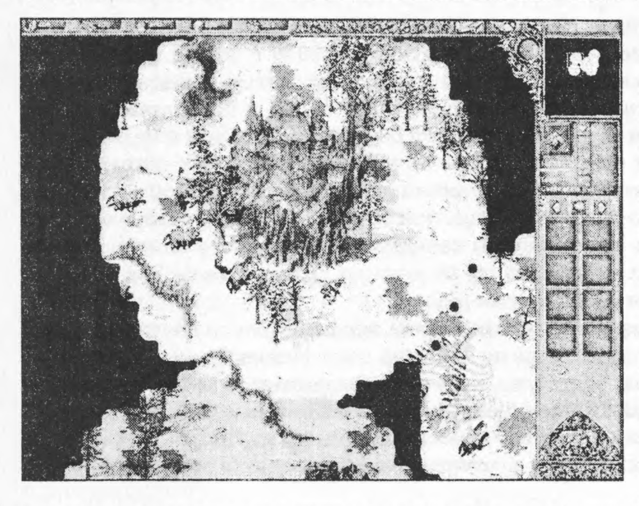
Дела церковные

Каждая раса может строить маленькую церковь и большую (называются они везде по-разному, но суть дела такова). Маленькая церковь обходится дешево (200 Е + 200 К) и позволяет тренировать жрецов. Чуешь, чем дело запахло? Да, жрецы могут лечить собственные юниты, только предварительно надо освоить Healing (400 З), что делается в большой церкви, строительство которой обходится в 2000 К + 2000 З. Так что с лечением придется немного подождать.

В тех же больших церквях учат и шпионажу (Espionage), благодаря чему становятся доступны шпионы. Шпиону можно отдать приказ «вселиться» во вражеский юнит, и если он успеет это сделать (прежде чем его пристукнут), то в твоем распоряжении будет готовенький вражеский юнит, которым ты можешь распоряжаться по своему усмотрению (в частности, разведывать вражескую местность). В случае необходимости (или по желанию) шпиону можно отдать приказ «демаскироваться», и он явится во всей своей красе вместо «охмуренного» юнита — последний просто исчезнет. Шпионы доступны только арабам и европейцам, а у азиатов есть свое «ноу-хау» — ниндзя (Ninja), который доступен после изучения Ninjas в большой церкви.



Ниндзя — неплохой боец сам по себе (правда, со здоровьем у него слабовато), зато умеет маскироваться — становиться невидимым для врага на некоторое время (пока не иссякнет «личная мана»). Кроме того, ниндзя можно поручать специальные задания по ликвидации особого крутых вражеских героев или монстров (ниндзя по приказу Murder приканчивает голема за два удара).



Азиаты — это вообще «странные ребята». Помимо жреца, они могут тренировать в своих церквушках монахов. Монах (Monk) — это как бы начинающий жрец: сила у него послабее, да и лечить он не умеет. Но после достижения третьего уровня монаха можно превратить в жреца ненавязчивым нажатием на соответствующую клавишу — и никаких ресурсов платить не надо. Весь фокус здесь в том, что для производства монаха требуется только еда, а для производства жреца — золото. Памятуя о том, что еда добывается значительно легче, видно выгоду от такой переквалификации. Но и это еще не все. После освоения Kung-Fu и Mastery становится доступной команда Teach на панели жреца. Это означает, что жрец может подтягивать до своего уровня все так называемые юниты Kung-Fu (это батраки, монахи, ниндзя и жрецы).

Скажем, появился у тебя жрец 3-го уровня. Подводишь его к монаху-новобранцу, щелкаешь по Teach, а затем по монаху. Ценой нескольких единиц личной маны жреца (которая восстанавливается автоматически) монах «дорастает до кондиции», и его сразу же можно переквалифицировать в жреца. Неслабо? А как насчет того, чтобы обвесить жреца артефактами и бросить его в гущу сражения, чтобы он быстренько и безболезненно дорос до 10-го уровня, а потом поделился бы опытом с отрядом ниндзя? То-то и оно.

У европейцев тоже есть свой «бзик» на религиозной почве. Они могут освоить Crusade в своем соборе (Cathedral), а затем объявить крестовый поход (Preach Crusade), в результате чего получат 20 крестоносцев всего лишь за 1000 З + 2000 Е. Для таких крутых парней это очень дешево; к сожалению (или к счастью?) европейцы могут объявить только один крестовый поход за всю игру.

А как насчет перевербовки вражеских юнитов? Теперь она возложена на все тех же батраков и доступна только европейцам и арабам после изучения Bribery в купеческой гильдии. Но азиаты не так уж много и потеряли. Дело в том, что на перевербовку требуются деньги (чуть больше цены юнита), причем батрак еще должен успеть подойти вплотную к «объекту охмурения». Так что ценность сего деяния резко падает по сравнению с той же AoK.

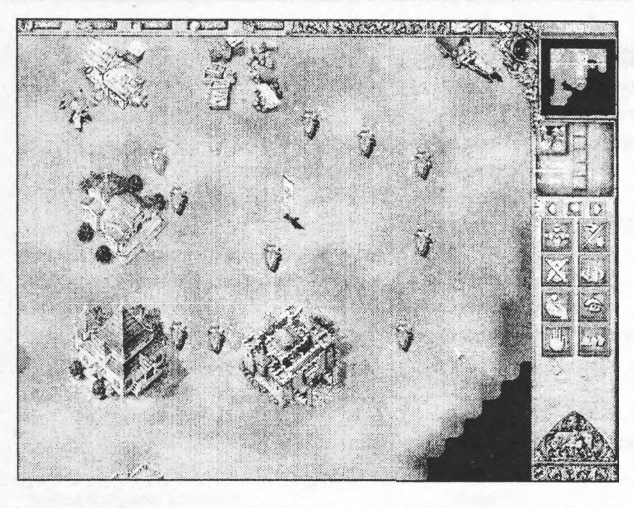
Зато перевербовка зданий — это за милую душу: никаких ресурсов не требуется, а доступна она всем расам. Выполняют ее все те же батраки. Выглядит это очень забавно: батраки подходят к указанному зданию и начинают вокруг него чего-то копать. А само здание «сопротивляется», на что указывает показатель Resistance на панели здания (циферки возле сердечка в самом верху панели). Более того, оно как бы «откапывается», так что в одиночку батрак никогда не сможет перевербовать почти ни одно здание. Поэтому на это задание лучше всего отряжать с полдюжины батраков (чем больше, тем быстрее идет перевербовка).

Перевербовка — дело стоящее, благо что ресурсов не требует, а в результате можно получить принципиально новое здание (другой расы) и иметь доступ к тому, чего у тебя не было. В заключение только добавлю, что ряд близлежащих зданий усиливает «естественную сопротивляемость» построек. Это замок, застава (Outpost), гавань (Harbour), магическая башня (Mage Tower), купеческая гильдия, воинская гильдия и большая церковь.

Дела магические

Технология	Цена	Кому доступно	Что дает	Как действует заклинание
CONCENTRATION	400	Азиатам	Ускоряет восстановление маны / доступ к технологии Confusion	-
CONFUSION	400	Азиатам	Заклинание Confusion	Вносит сумятицу в ряды противника, заставляя его воевать с самим собой (некоторое время)
WHIRLPOOL	300	Азиатам	Заклинание Whirlpool	Создает на воде мощный вихрь, который дрейфует некоторое время, повреждая суда
FLAMEBOLT	400	Азиатам	Заклинание Flamebolt / доступ к технологии Dragon	Огненный шарик бьет по прямой, нанося повреждение от 30 до 90
DRAGON	800	Азиатам	Кастует драконов	Кастует драконов
TURN TO STONE	300	Азиатам	Заклинание Turn to Stone	На долгое время превращает в камень
BAT	400	Европейцам	Заклинание Bat / доступ к технологии Stone Golem	Кастует летучих мышей
STONE GOLEM	800	Европейцам	Заклинание Stone Golem	Кастует каменных големов
INVISIBILITY	500	Европейцам	Заклинание Invisibility	Делает юнит невидимым на некоторое время
LIGHTNING	400	Европейцам	Заклинание Lightning	Наносит удар молнией, отнимая 150 HP
FREEZE	800	Европейцам	Заклинание Freeze	Замораживает на некоторое время, отнимая 40 HP
MAGIC CARPET	300	Арабам	Заклинание Magic Carpets / доступ к технологии Jinn	Кастует ковры-самолеты
JINN	600	Арабам	Заклинание Jinns	Кастует джиннов
WITCH CRAFTS	800	Арабам	Доступ к Magic Workshop	-
RAIN OF FIRE	800	Арабам	Заклинание Rain of Fire	Бьет по площади, отнимая 800 HP
MAGIC VISION	400	Арабам	Заклинание Magic Vision	Раскрывает небольшой участок карты
NECROMANCY	400	Арабам	Заклинание Raise the Dead	Воскрешает трупы, превращая их в скелетов

Чтобы овладеть магией, надо сначала накопить как минимум 2000 К + 2000 З — именно во столько обходится строительство магической башни. В башнях производятся собственно маги (wizards) — 150 З за штуку для любой расы, а далее в тех же башнях можно разучивать заклинания: по 5-6 штук на расу стоимостью по 300-800 З. Каждая раса имеет



свой уникальный набор заклятий. Есть среди них и заклинания, вызывающие существ.

У азиатов только одно такое существо (зато какое!) — дракон (Dragon) собственной персоной, описывать достоинства которого нет никакой необходимости. Арабам доступен джинн (Jinn) — чуть послабее дракона будет, зато те же арабы могут кастовать и волшебный ковер (Magic Carpet) — летун-разведчик и перевозчик в одном лице. На коврик можно загрузить до 8 тварей (даже конница запихивается в него неведомым образом) и быстренько перебросить по воздуху в желаемую точку. Одно плохо — коврик запросто может сбить отряд лучников.

У европейцев тоже парочка Summon Creatures: летучая мышка (Bat) и голем (Golem). Голем уступает дракону только в подвижности и маневренности (летать, увы, не может), зато это самая «толстая» тварь в игре — 400 единиц здоровья! (Ну чем не слон из AoK!) А летучая мышка — прекрасный дешевый разведчик.

Самым мощным и самым полезным набором боевых заклинаний обладает арабский маг. Его огненный дождь (Rain of Fire) бьет по площади, отнимая 800 единиц здоровья! Никакой юнит не выдерживает огненного дождя (окромя супер-пупер-героев). С помощью этого заклинания можно элементарно рушить ворота, стены и башни крепостей, отправляя заодно на тот свет оказавшихся рядом защитников. И никаких катапульт не надо! Заклинание воскрешения мертвых (Raise the Dead) ОЧЕНЬ полезно в крупных заварушках, когда трупы валятся буквально пачками. Ведь все воскрешаемые скелеты (в том числе и из трупов врагов) переходят на твою сторону! Всегда полезно открыть удаленный участок карты с помощью магического видения (Magic Vision). У азиат же есть весьма нехилое заклинание помрачения сознания (Confusion), при умелом применении которого можно нейтрализовать целую армию противника (перебьют друг друга).

На применение всех заклинаний расходуется личная мана мага, которая автоматически восстанавливается с течением времени. На вызов существ (кроме летучей мыши) требуется также золото.

Юнит	**Цена**	**Радиус видимости**	**Здоровье**	**Атака**	**Защита**
Orc	60 З	5	50	18	2
Dwarf	80 З	3	120	7	7
Ghost	40 З	5	60	8	0
Skeleton	30 З	5	40	4	0

К «делам магическим» можно также отнести магические ворота (Magic Gateway) — это сооружение не может строить никто, и оно изначально либо присутствует, либо не присутствует на карте. Чтобы «завоевать» его, достаточно подвести к нему любой свой юнит (точно так же его можно отвоевать у врага). После этого там можно производить орков (Orc), гномов (Dwarf), призраков (Ghost) и скелетов (Skeleton). Скелет — это вообще самый слабый юнит в игре, зато для его производства требуется только еда, тогда как остальная троица требует золота.

Дела защитные

Сооружение	Цена	Радиус видимости	Атака	Дальнобойность	Сопротивление	Здоровье	Требуется технология
Wood Wall	20 Л	1	-	-	-	2000	-
Stone Wall	+20 К	2	-	-	-	4000	Architecture
Wood Gate	200 Л	8	-	-	-	1500	-
Stone Gate	+200 К	12	-	-	-	3000	Architecture
Bridge	300 К	1	-	-	-	10000	Architecture
Watch tower	300 Л	15	7	8	100	400	-
Guard Tower	+600 Л	15	12	12	150	1000	-
Keep Tower	+500 К	15	16	16	300	2000	-
Cannon Tower	+500 К	15	40	10	300	2500	Cannon Tower
Rocket Tower	1000 Л + 400 К	25	30	20	300	1400	Rocket Arrow

Деревянные стены, равно как и деревянные башни, и деревянные ворота, доступны уже с самого начала игры. Надо не полениться пораньше отгородить свою крепость хотя бы стенами. Ворота и башни можно оставить на «чуть потом». Деревянные башни бывают двух видов: сначала всегда ставится более слабенькая смотровая башня, которую затем можно проапгрейдить до сторожевой башни (Guard Tower). Далее, с изобретением Architecture, все это хозяйство можно перевести на «каменную основу»: проапгрейдить стены, ворота и башни до «каменного состояния». Причем здесь, опять же, есть два вида каменных башен: более слабая Keep Tower (которая по-прежнему пускает стрелы) и пушечная Cannon Tower (чтобы иметь возможность ее строить, надо провести в мастерской одноименное исследование).

Хитрые азиаты имеют некоторое преимущество в деле обороны: только им доступна еще и ракетная башня (Rocket Tower) (ставится отдельно, а не апгрейдится), правда, лишь после цепочки открытий Chemistry — Gun Powder — Rocket Arrow.

Дела морские

А вот здесь все однотипно: все расы строят одинаковые пристани (отличающиеся только внешним видом) за одинаковую цену и производят там совершенно одинаковые рыболовецкие суда (Fishing Boat, Pinque и Hulk). Правда, европейцам тут подфартило: они могут строить самый мощный корабль — галеон (Galleon) — и, стало быть, господствовать на море. Только это преимущество обычно слабо сказывается, тем более что в Царе можно строить (и разрушать) мосты, тем самым сводя на нет роль небольших водных преград.

Все корабли, за исключением Fishing Boat, вооружены и могут перевозить войска.

Дела экспповые

Накопление юнитами опыта — это еще одна фишка, которая роднит Царя с TA: Kingdoms и уводит дальше от AoK. И фишка эта весьма существенная: если стрелок-новобранец имеет Атаку 5 и Защиту 0, то ветеран-стрелок 8-го уровня обладает Атакой 9 и Защитой 3.

Как водится, юниты набираются опыта, участвуя в свирепых сечах. Но есть способ и получше (нет, не «Рондо»), в смысле — безопаснее. Тренировка на кошках... тьфу, чучелах (dummy). Выглядит это очень просто: ты ставишь это самое чучело (за 300 Л) и даешь приказ любому юниту напасть на него. Затем смотришь: через минуту-другую юнит уже добрался до 8-го уровня и отошел от чучела. А отошел он из-за того, что большего таким способом достичь нельзя (и это правильно!). Второй недостаток — чучело все же «ветшает» от такого с собой обращения (что тоже правильно), так что на одном чучеле обычно можно натренировать только парочку юнитов. Третий недостаток — чучело можно строить только после изучения (за 800 З) науки Tactics, что делается в воинской гильдии, которую еще надо построить за 2000 К + 2000 З.

Наконец, есть и четвертый недостаток, правда, он относится исключительно к арабам: они вообще лишены возможности ставить чучела! Выходит, они обделены в смысле возможностей накопления опыта? А вот и нет: им есть чем это компенсировать. Но прежде сделаем небольшое лирическое отступление.

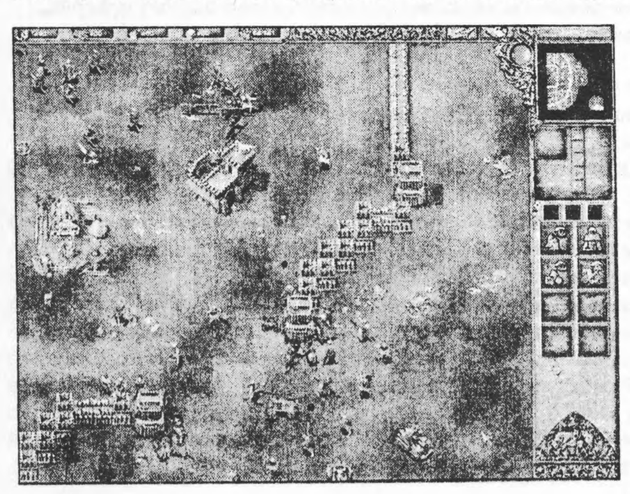
Артефакты

Вот и еще один крен в сторону RPG... или аркады — ведь за эти самые артефакты, как правило, не надо биться, а разбросаны они бывают по всей карте (кто первый утащил, тот и молодец). Артефакты не шибко разнообразны. Их только 5 видов: мечи, луки, щиты, магические книги и зелья. Мечи дают прибавку к Атаке (рукопашной), щиты — к Защите, луки — к Стрельбе. Зелья восстанавливают здоровье или повышают уровень, а магические книги дают какое-нибудь заклинание. Только заклинание это обычно можно применять лишь несколько раз (редко — неограниченное число раз); на применение такого заклинания может требоваться мана, а может и не требоваться. В последнем случае заклинание может применить любой юнит, а не обязательно маг.

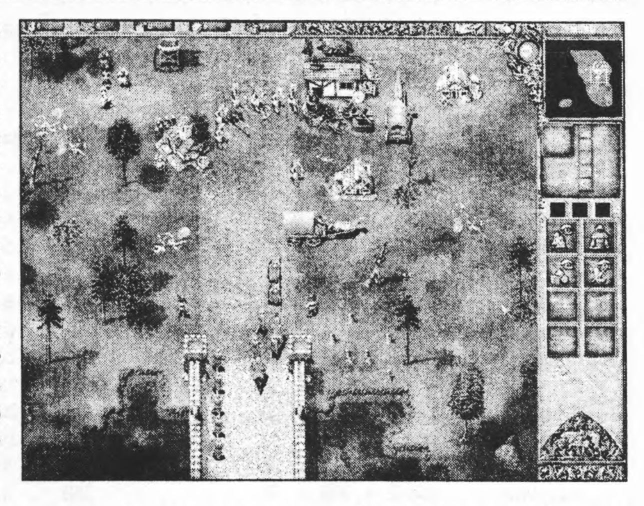
Луки, мечи и щиты автоматически повышают характеристики своего владельца, а вот зелья и заклинания еще надо применять. Например, если израненный юнит нашел зелье, повышающее здоровье, то это еще не значит, что его здоровье автоматически поправится, как только он подберет заветный пузырек. Чтобы применить зелье, надобно сначала щелкнуть по небольшому такому квадратику примерно в центре панели юнита (он между стрелочками). Тогда в нижней части панели появятся инвентарные иконки (на месте иконок приказов). Теперь, чтобы применить зелье, надо щелкнуть по нему левой кнопкой мыши — курсор примет форму руки. Наведи курсор на тот юнит, который хочешь вылечить (в том числе можно и на самого себя), и щелкни левой кнопкой мыши.

Артефакты можно передавать. Чтобы сделать это, надо войти все в ту же инвентарную панель и щелкнуть по артефакту правой кнопкой мыши — курсор примет форму артефакта. Останется только навести курсор на того, кому надо передать артефакт, и щелкнуть левой кнопкой мыши.

Так вот, возвращаясь к нашим арабам. Только арабы могут строить магическую мастерскую (Magic Workshop), в которой можно производить артефакты по заказу. Но за эти артефакты всегда приходится расплачиваться золотом. Минимальная цена — 100 золотых. За эту сумму получается меч с Атакой +3. Далее сумму можно увеличивать с шагом в 100 З, при этом Атака будет повышаться на +2 с каждым шагом. Например, за 200 золотых имеем меч с Атакой +5, за 300 уже Атака +7 и т. д. практически до бесконечности. Луки, щиты и зелья «устроены» аналогичным образом (только зелья всегда повышают только здоровье: 100 З — 3 HP, 200 — 5 HP, 300 — 7 HP и т. д.).



Что же это получается? Да почти то же самое, что с тренировкой на чучелах. Только там лес переводится в опыт, а здесь золото переводится в характеристики. Конечно, золото — ресурс более дефицитный, чем лес, зато за скромную сумму в 3000 золотых можно сварганить меч с Атакой +61 и снабдить им своего супергероя, что сделает его практически непобедимым — такой эффект в принципе невозможен на чучелах.



Остается упомянуть еще азиатов. Они могут покупать и продавать артефакты на своих рынках (после изобретения Jewelry). Но в смысле покупки их возможности сильно ограничены (не в пример арабам) — ведь купить они могут только то, что случайным образом появляется на рынке. А вот возможность продать ненужный артефакт (если таковой найдется, хе-хе) — это может оказаться весьма кстати в условиях нехватки золота. Только не пытайся хитрить, купив артефакт, а затем продав его — так ты ничего не выгадаешь.

Упомяну еще напоследок, что имеется буквально море апгрейдов и технологий, ускоряющих накопление опыта и эффект ветеранства (чего стоит только Body Building, прибавляющий по 5 HP за каждый уровень). Так что накопление опыта в Царе — это действительно серьезная «фишка», на которую можно и нужно ставить.

Расовые особенности

Asia

Юнит	Цена	Радиус видимости	Дальнобойность	Здоровье	Атака	Защита	Строится в	Требуется
Peasant	40 Е	5	-	50	5	0	Castle	-
Ronin	40 Е	5	-	50	7	0	Barracks	-
Archer	40 Е + 20 Л	10	6	50	5	0	Barracks	-
Samurai	90 Е + 40 З	6	-	120	10	4	Barracks	-
Horse Archer	120 Е + 40 З	12	7	75	7	0	Barracks	Art of Riding
Horse Samurai	100 Е + 60 З	5	-	160	14	4	Barracks	Bushido
Chariot	150 Е + 150 З	5	-	180	3	5	Barracks	Armored Chariot
Ninja	80 З	10	-	90	12	5	Castle	Ninja
Priest	150 З	14	-	120	10	10	Monastrey	-
Monk	250 Е	5	-	120	6	6	Monastrey	Espionage
Wizard	150 З	14	10	60	8	0	Mage Tower	-
Dragon *	800 М + 80 З	12	2	300	25	0	магом	Заклинание Dragon

* М — мана (mana)

Азиаты имеют явный бонус в начале игры, что позволяет взять им резкий старт. Речь идет о более дешевых батраках и более дешевых начальных боевых юнитах — ронинах и лучниках. Дешевые батраки дают возможность быстрее сколотить могучую экономику, а дешевые лучники и ронины — задавить своих противников еще в зародыше. Азиатам также рано доступен самурай — сильный юнит за сравнительно небольшую цену. У них же, пожалуй, самый ценный магический юнит — дракон. Дракон хорош не только в чистой резне; он — идеальное средство подорвать экономику противника, совершая внезапные налеты на рыболовецкие шхуны и батраков, трудящихся на отдаленных приисках. Ниндзя — весьма экзотический юнит, и далеко не всегда можно извлечь выгоду из его невидимости и способности совершать внезапные нападения.

В целом: большинство азиатских юнитов подешевле, но и послабее своих аналогов других рас. Поэтому азиаты обычно берут числом.

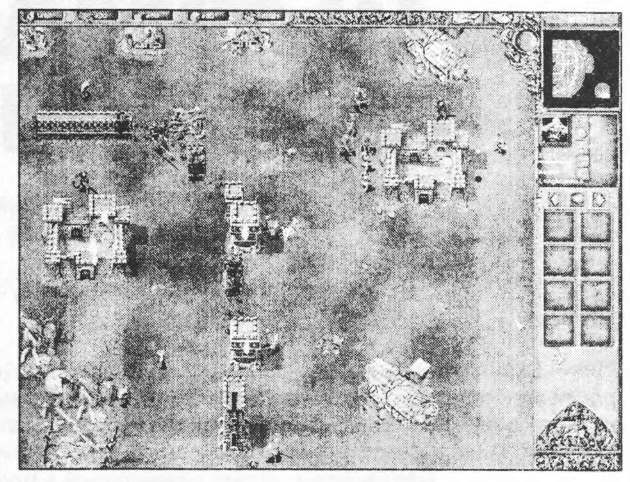
Euro

Юнит	Цена	Радиус видимости	Дальнобойность	Здоровье	Атака	Защита	Строится в	Требуется
Peasant	50 E	5	-	50	5	0	Castle	-
Footman	50 E	5	-	65	6	3	Barracks	-
Archer	40 E + 20 Л	10	6	50	5	0	Barracks	-
Maceman	120 E	5	-	120	8	0	Barracks	-
Pikeman	90 E + 40 З	5	-	75	8	4	Barracks	Halberd
Longbowman	90 E + 70 З	16	12	50	6	2	Barracks	Longbow
Knight	120 E + 90 З	5	-	120	12	6	Barracks	Plate Armor
Crusader		5	-	180	15	8	Cathedral	Crusade
Priest	150 З	20	18	60	20	0	Cathedral	-
Spy	150 З	12	-	50	20	0	Castle	Espionage
Wizard	150 З	14	10	60	5	0	Mage Tower	-
Caravan	400 E + 200 Л	7	-	350	0	0	Market	Trade Routes
Bat	25 M	10		20	3	0	Магом	Заклинание Bat
Stone Golem	120 З + 600 M	10		400	25	0	Магом	Stone Golem

Европейцы обладают самыми сильными, но и самыми дорогими юнитами. Они имеют стандартный «рыцарский» набор юнитов с традиционной сильной комбинацией рыцарь (Knight) + Longbowman. Если эту армию дополнить еще «толстыми» големами, то такую мощь очень и очень трудно остановить. Однако еще надо добраться до возможности строить такую армию. Ведь для производства Knight + Longbowman надо сделать пару апгрейдов общей стоимостью 2100 золотых, а голем требует два апгрейда ценою в 1200 З (плюс к тому надо построить магическую башню и натренировать как минимум одного мага — все это влетает в копеечку). Так что европейцам крайне необходима очень здоровая экономика и, как следствие, больше времени, чтобы проявить всю свою силу. На ранней стадии игры у европейцев единственный плюс — более сильный пехотинец.

Arab

Юнит	Цена	Радиус видимости	Дальнобойность	Здоровье	Атака	Защита	Строится в	Требуется
Peasant	50 E	5	-	50	5	0	Castle	-
Footman	50 E	5	-	50	6	1	Barracks	-
Archer	40 E + 20 Л	10	6	50	5	0	Barracks	-
Pikeman	60 E + 50 З	5	-	75	6	2	Barracks	Halberd
Satrap	120 E	5	-	120	8	0	Barracks	Slavery
Heavy Cavalry	100 E + 60 З	5	-	90	10	2	Barracks	-
Horse Aracher	100 E + 50 З	12	7	75	6	2	Barracks	Art of Riding
Jihad Warrior	100 E	5	-	60	10	2	Barracks	Jihad
Priest	150 З	20	18	60	20	0	Mosque	-
Spy	150 З	12	-	50	20	0	Castle	Espionage
Mage	150 З	14	10	60	8	0	Mage Tower	-
Camel Trader	500 E	5	-	150	0	0	Market	Traderoutes
Janissary	120 E + 80 З	5	-	130	18	4	Barracks	Janissary
Flying Carpet	80 З + 500 M	8	-	90	1	0	магом	Заклинание Carpet
Jinn	50 З + 300 M	8		300	20	5	магом	Заклинание Jinn



Арабы занимают как бы промежуточное положение между азиатами и европейцами. За парочку апгрейдов они могут сделать своих батраков столь же дешевыми, как у азиатов, следовательно, догнать тех по темпам развития экономики. С другой стороны, арабская армия в целом будет послабее армии европейской. Зато арабы довольно быстро (не в пример европейцам) могут добраться до своего «фирменного блюда» — могучего конника, янычара, с не менее «фирменным» апгрейдом Riding Hordes. Затем можно сконцентрироваться только на производстве этих конников и смести буквально все и вся их толпой, не дав европейцам толком развиться. Янычар столь могуч, что эффективно расправляется с деревянными сторожевыми башнями (благо противник редко когда успевает отстроить пушечные башни), так что даже не надо тащить с собой катапульты и, следовательно, тратить время и ресурсы на их производство.

В целом: арабы — нечто среднее между азиатами и европейцами; могут сделать ставку исключительно на янычар; у них самые мощные и полезные боевые заклинания.

Управление

Здесь все достаточно стандартно. Есть только два новшества, на которые стоит обратить внимание. Первое — любому юниту можно отдать приказ «разведывать местность» (Explore). Тогда он будет с завидным упорством прочесывать окрестности, раскрывая новые участки карты. Только делает он это прямолинейно (то есть тупо), подставляясь под огонь врага и никак не стремясь обходить опасные зоны. С другой стороны, это дает возможность сконцентрироваться на более важных делах, уделяя разведке не столь пристальное внимание. Приказ полезный, особенно если есть «пушечное мясо», которое не жалко отправить на убой.

Второе — компьютеру можно доверить ведение хозяйства, управление армией или и то, и другое вместе. В первом случае компьютер сам будет строить поля, фермы, лесопилки и прочее, а также штамповать батраков и отправлять их на новые разработки ресурсов; это может быть полезно, если ты отправился в серьезный боевой поход. Во втором случае компьютер берет на себя военную инициативу: сам штампует армию и посылает ее на бой в только ему ведомое место; конечно, это несерьезно, однако таким путем (включая и отключая опцию) можно наводить «шухер» в стане врага, не отвлекаясь самому на столь пустяковое дело. Третий случай — это вообще прикол: можно откинуться на спинку кресла, вооружившись чашечкой чая, кофе или чего там еще, и наблюдать, как компьютер режется сам с собой.

Интернет

Официальный сайт разработчиков — http://tzar.gameglow.com/

ULTIMA 9: ASCENSION

Разработчик: **Origin**
Издатель: **EA / SoftClub**
Выход: **ноябрь 1999 г.**
Жанр: **RPG**
Требования: **P200, 32Mb, 3D уск. (PIII-600, 128Mb)**
Рейтинг: **8.4**

Некогда запертое олицетворение зла по прозвищу Guardian стремится вновь обрести свободу путем возведения восьми таинственных столбов, появление которых принесло неисчислимые бедствия на земли Британнии. Главный герой, Аватар, выдергивается из своей обычной земной жизни по велению Лорда Британнии с целью разобраться в происходящем.

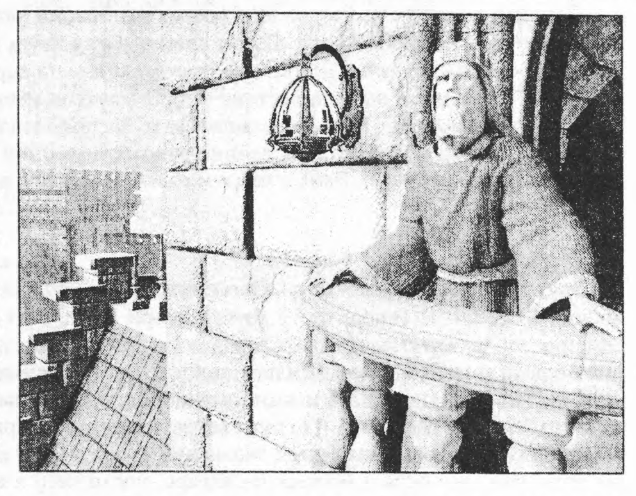
ПРОХОЖДЕНИЕ

Приключения Аватара начинаются в его доме на Земле. В первой же комнате кликни на переключатель около двери — включится свет во всем доме. Теперь можешь побродить по нему, при желании разжившись книгами и едой на кухне. Действительно же важно одеться в ванной, найти ключ от ворот на столе с компьютером и добыть пояс (наверху) и рюкзак (на полке в комнате с компьютером). После этого можно выходить во двор. Сначала нужно попасть на тренировочное поле — оно находится рядом с домом; там увидишь мишень, грушу и нарисованные мелом на земле квадраты. Возьми меч и щит и немного потренируйся на целях. Затем отпирай ворота (с другой стороны) и иди вперед. Тебе нужно научиться бегать, прыгать и драться. В районе есть даже пещера с сокровищами, да вот незадача — все это ненастоящее. Или, наоборот, слишком настоящее? В общем, с собой в Британнию ни опыта, ни вещей не возьмешь. (Впрочем, есть способ... Хе-хе). Поэтому особо не стремись собрать все лечебные зелья, а отправляйся прямо к гадалке. Что она спросит у тебя, героя, прошедшего огонь, пар и медные трубы; у тебя, самого дорогого гостя лорда Бритиша; в конце концов, у тебя, магией, мечом и добротой душевной уже восемь раз отведшего угрозу от Британнии? Конечно же, она спросит: «Ну что, Аватар, научился ли ты плавать и сражаться?» После чего достанет колоду летающих карт и предложит определить твое амплуа. А затем пообещает тебе оставить кой-какие припасы в башне в Британнии и предложит идти к открывшемуся порталу. Подходи к нему.

В давние времена, когда все нормальные монстры в ДНД'шном (Dungeons and Dragons) монстрятнике уже были описаны, дизайнеры зашли в тупик. Они по-прежнему стабильно издавали дополнения, но каждое новое сильно уступало предыдущему. И вдруг, когда, казалось бы, на появление интересных монстров уже нельзя было надеяться, одному из авторов пришла забавная идея... Он описал существо со множеством глаз на небольших отростках, каждый из которых служит для исполнения определенных заклинаний, передвигающееся при помощи левитации и при этом злобное и противное. Существо назвали бехолдером (наблюдателем), и по непонятной причине он, наблюдатель, настолько хорошо прижился в игре и настолько полюбился игрокам, что заслужил не только почетное место и в списках «лучших монстров», и в компьютерных играх, но также и жгучую зависть конкурентов, каждый из которых тут же уменьшил/увеличил количество глаз на единицу и получил, несомненно, совершенно другое существо.

И вот он левитирует перед вами. Бехолдер? Злой глаз? Созерцатель? Какая, на фиг, разница?! Земля не настолько наполнена магией, как Британния, и этого несчастного

клона можно разделать за пару ударов. Но ни в коем случае не прыгай в портал, не убив врага: игра может повиснуть.



Британь

И вот ты на земле лорда Бритиша. (Спасибо дракону — если бы не его доброта, можно было бы и простудиться.) Собери все вещи в комнате и внимательно изучи книги: в них может содержаться полезная информация. После этого выходи через единственную дверь и иди дальше. По пути найдешь кинжал, а также книгу заклинаний, что очень важно — ведь почти все загадки в башне основаны на использовании магии (да и потом, это единственная такая книга в игре). Заклинание Зажигания примени на висящий рядом с дверью потухший факел, Ветра — на вазу, стоящую за решеткой, Камня — на крысу, находящуюся на выступе рядом с рычагом (тебе еще надо будет допрыгать до этого рычага и нажать на него), Тушения — на два горящих декоративных фонаря в огненной комнате (приблизиться к фонарям можно, осторожно ступая между языками пламени или туша их). Когда все испытания будут преодолены, ты вновь окажешься на свежем воздухе Британнии. В пруду впереди есть сундук с деньгами и премногожручая рыба.

Пожалуй, тот молодой человек в пещере был излишне груб и самоуверен. Я бы на его месте дважды подумал, стоит ли становиться на пути того, кто изображен на самой крупной фреске во всей Британнии. Но он сам выбрал такую судьбу. Нажимай на кнопку...

Дворец лорда Бритиша вовсе не так велик, как о нем пишут в рекламных проспектах. Кухня, тронная комната, пара спален, магическая лаборатория, тюрьма, музей — и это все?! В результате разговора с твоим старым другом станет известно об очередной беде, которая постигла Британнию. «Я оставил для тебя вещи и обмундирование наверху», — в заключение скажет он. О, старый друг, ты не забыл про мои древние драконьи латы и собранный в долгих странствиях полный комплект магических рун!

Поднявшись наверх по лестнице, ты обнаружишь, что щедрость лорда Бритиша выражается в потрепанных кожаных ботинках и кинжале. Что, хотелось чего-то еще? В другой комнате, соседней с твоей (комната Бритиша), есть площадка для телепортирования в лабораторию и магическое зеркало (там идет интересная передача про термоядерную магию).

Поговорив с гаргойлом, выходи на улицу и иди на запад от дворца. Ты увидишь лабиринт. Запрыгивай на него (само собой, по лабиринту лучше передвигаться сверху) и иди к центру. Там лежит очень хороший огненный меч, возьми его и отправляйся в город.

Ищи центральную беседку, в которой мэр произносит пламенную речь, обращенную ко всем немногим оставшимся жителям города. Обязательно дослушай его до конца (пока мэр не заткнется, народ не разойдется).

У ювелира возьми со стола камень (и тут же продай его обратно), после этого у кузнеца разживись кожаным нагрудником и поножами. Далее шагай к лучных дел мастеру. Поднимись на второй этаж, открой шкаф и извлеки из-под кипы полотенец ключ. Им открой сундук в той же комнате, возьми еще один ключ, спустись вниз и открой сундук за прилавком, не обращая внимания на удивленные взгляды продавца. Береги и храни этот лук: с ним предстоит провести немало путешествий. Заодно купи четыре-пять десятков стрел. В доме у восточных ворот забери броню и оружие. Все, можно отправляться в путь.

Перейди по мосту на восток и на развилке поверни направо. Вскоре увидишь небольшой, но очень красивый маяк. В нем нужно поговорить с хранителем, а также забрать секстант: теперь будет видно твое местоположение на карте.

Назад к развилке, но теперь стоит выбрать путь налево. Причем желательно не по дороге, а несколько левее (ну зачем, скажи мне, беспокоить того голодного гоблина?). Вскоре ты достигнешь последних поселений рядом с колонной. В доме барда забери еще один лук (его можно продать). Вход в подземелье находится с востока от этой ужасной огненной башни...

Деспайс

Внутри достаточно спокойно. Повернув направо, найди ключ и открой дверь, чтобы освободить бедняков. Теперь иди в другую дверь. Предстоит немного попрыгать, но это совсем просто: Аватар умеет скакать гораздо лучше, чем ушастый Еретик Корвис. Наверху берем первый камень и нажимаем на кнопку. Спускаемся вниз, идем в открывшийся проход.

Спускайся в дыру в полу и, немного побродив по узким и противным коридорам, выйди к подземному бассейну. (По пути встретишь картину рыцаря слева. Если ее использовать, то появиться темная броня. Надевать ее или нет — дело твое, но она ничем не лучше того, что уже есть.) Нажми на алтарь, после чего в другом конце комнаты возьми ведро с водой и отнеси его на пентаграмму. Выходи в правую дверь. Через некоторое время, поднявшись по лестнице, ты окажешься в большой комнате. Подойди к закрытой решетке, повернись налево и зайди в небольшой закуток с рычагом. Переключи его, и сможешь продолжить свой путь, но не спеши. Здесь есть секретка. Один из декоративных щитов (выглядит он так, словно висит на одном гвозде) на самом деле является рычагом, открывающим дверь. За ней есть сундук с сокровищами и пара зелий.

В следующей комнате в гнезде в центре возьми ключ и им отопри замок. Дальше, в тренировочной комнате, нужно стрелой попасть в мишень над дверью. Иди в нее.

Странно это, странно. Роскошное кресло, красивейший дубовый стол, жаркое на столе, все чисто и убрано. Явно хозяин где-то рядом. Пока он не пришел, съешь его ужин, забери ключ, висящий на гвозде на стене, и залезь на возвышение справа от входа. Если подойти там к дальней стене, она поднимется. Пройди внутрь и, попав в комнатку, аккуратно собери вещи отовсюду, а затем встань на нажимную плиту.

Шипы впереди постепенно убираются в пол и поднимаются обратно.

Твоя задача — достичь рычага в правом дальнем углу и повернуть его, после чего пройти в открывшийся проход. Там получишь второй камень.

Возвращайся обратно в столовую и ограбь очередной сундук. Следующая дверь исчезнет при нажатии на кнопку рядом с ней. В комнате с несколько странной архитектурой дерни рычаг сбоку и в открывшийся каморке нажми на кнопку. Беги дальше, и попадешь в караульное помещение. Прыгни через решетку справа, поверни рычаг, вернись обратно, возьми ключ из лужи и отвори следующую дверь.

В храме зажги все свечи, факелы и фонари в комнате, и тогда сможешь быстро восстановить свое здоровье. Не забудь прихватить ключ на одной из скамей.

Открой дверь и быстро дерни рычаг на стене слева. Спасенный от верной смерти человек отдаст третий камень. Сверни в комнатушку справа и, обойдя постамент с шаром, щелкни выключателем — получишь еще один ключ. Им отвори дверь дальше в коридоре и выложи имеющиеся камни на соответствующие им по цвету постаменты в следующей комнате. Прочти книгу в углу и приготовься к водным процедурам.

Плыви все прямо и прямо, в проход. На каменном мосту, перекинутом над кипящей лавой, тебя ожидает старый друг Йоло. Ожидает с оружием в руках, значит, ему надо вправить мозги. А как лучше вправлять мозги? Естественно, сверху! Запрыгни на парапет и с луком в руках направляйся к противнику.

После первой стрелы, всаженной ему в голову вертикально сверху, он задумается. Когда у него из башки будут торчать уже две, Йоло предложит мир и дружбу, объяснит, что у него угнали душу и по этой причине он пребывает в таком плохом настроении. Ска-

жет также, что Глиф ему, в принципе, не нужен и посему он готов им поделиться со старым другом.

Когда будешь плыть обратно, обрати внимание на водопад. Рядом с ним под водой есть рычаг, дернув за который, можно заполучить четвертый, последний камень (не говоря уже о совсем не лишнем мешке). Поставь его на постамент — получишь хороший щит. Пришло время возвращаться.

Вот так всегда! Лишь сделаешь что-нибудь важное и отправишься домой, «а они прыгают на насс, как кошшшка на мышшшь», как говорил Голлум-Горлум. Но это еще ничего, а вот Блекторну пришлось гораздо хуже. Появившаяся неведомо откуда дама засадила ему кинжал в глаз. Тот поморщился, укоризненно посмотрел на преступницу и исчез. Дама же потребовала доказательств, что ты и есть Аватар, и предложила после их добычи найти ее в районе доков.

Поун

Но рано радоваться. Хотя первое задание, данное лордом Бритишем (разведка), и выполнено, на самом деле для восстановления святилища жалости и города еще придется немного потрудиться. Если ты заходил раньше к мэру, то, может быть, обратил внимание, что его дочь больна. И вот, согласно его же закону, ее отправили на болота в Поун. Отец терпел-терпел, да и не вытерпел. И отправился искать свою дочь.

У мэра находится знак, необходимый для завершения этой части работы, — сердце жалости. Выходи через юго-западные ворота города и отправляйся вдоль побережья на запад, при необходимости сворачивая на юг. По пути спаси из огня мальчишку (для этого потуши сарай, в котором он сидит, водой или заклинанием), и получишь еще одно задание — спасти его мать. Вскоре увидишь мост, охраняемый троллем. Плата за проход — 10 золотых. Впрочем, можно спросить у тролля, сколько это, и, во-первых, проскочить бесплатно (заодно зайди в его пещеру и возьми там вентиль), а во-вторых, от души посмеяться над бедным существом.

Мэр находится в первом же доме. От него ты узнаешь, что его дочь похитили гоблины и увели ее куда-то на юг. Иди туда по узким мостикам, перекинутым над болотом (по пути можно заскочить в больницу). Битва будет достаточно серьезной, но в итоге все гоблины падут и девушка будет спасена. Поговорив с ней, возвращайся к ее отцу. Тот на радостях согласится и изменить свои законы, и отдать сердце. Теперь снова в путь, к восточным воротам. Там поговори с экс-хранительницей часовни и, узнав направление, иди к развалинам. Щелкни мышкой на центральной плите, и узнаешь, что нужно делать (мантра «Mu»). Положи на плиту сердце и руну. Все, задание окончательно выполнено! Забирай руну и знак и иди на доклад к лорду Бритишу. Затем встреться с Равеной в доках.

Пиратское Логово

Что делать с двумя чудаками на пирсе — дело твое. Можешь дать им немного денег, а можешь убить (ты — Аватар, идеал добра и справедливости, не забыл?). Затем отправляйся на разведку. Для начала изучи все здания с севера. В одном из них (магазине) ты сможешь продать и купить самые разные товары, в других — раздобыть пару полезных книг («Забытые Мантры» и «Описания подземелий Британнии»).

ЭТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ

Гвардиан, в очередной раз предпринявший поход на Британнию, сам не знает, чего хочет. Или действительно его помыслы так же черны, как чисты они у Аватара, или... Ну, в общем, его план состоит из двух частей.

1) Уничтожение святилищ различных добродетелей и появление колонн, приведшее к тому, что все идеалы, которыми жили люди, поменялись на противоположные. Считавший своим долгом сострадание и помощь другим теперь думает исключительно о себе; тот, кто был храбрецом, стал трусом; и так далее.

2) Полное уничтожение всей жизни после столкновения лун.

Далее отправляйся на южный берег (вплавь или на лодке). Первое здание — таверна. Познакомься с народом и иди дальше (другой выход на втором этаже), к подъемнику, на нем отправься наверх, поверни налево и войди в дом торговца. Поговорив с ним, получи задание на избавление от водоворотов. В качестве аванса можешь взять кольчужные наручи и нагрудник в комнате слева.

Затем возвращайся на корабль Равены и доложи о результатах беседы с торговцем. Попасть на Новую Маджинцу на корабле невозможно, так как там совсем нет портов, но в таверне наверняка знают другой способ. Так что возвращайся туда и поговори с общительным моряком. Он направит тебя к картографу. Перед уходом купи бутылку рома. Мореход расскажет про туннель, ведущий на остров, но предупредит: чтобы пройти его, нужно узнать пароль. С этим проблем нет — его знает Равена.

Туннель начинается неподалеку от маяка в северо-восточной части южного острова. Перед уходом поговори с привидением и отдай ему ром. Сам туннель не вызывает никаких затруднений: после произнесения пароля «Keelhaul» откроется проход, свернув в который, ты без проблем доберешься до места назначения.

Новая Маджинца

Ищи тропу справа, по ней поднимайся наверх. На холме также поворачивай направо, и вскоре выйдешь к единственному уцелевшему здесь дому. Поговори с его жительницей, и получишь два задания: убить вожака стаи волков и сжечь гнездо стервятников.

От дома иди на северо-запад и перейди через мост. Где-то в этом районе находится невысокая скала, на которую можно забраться по упавшей башне. Наверху есть гнездо, два-три раза произнеси заклинание зажигания, и оно сгорит. С волками еще проще: вожак находится в полуразрушенном здании на западе, на небольшом островке. После того как убьешь его, вернись к дому, где брал задание, и получишь знак.

Затем от дома иди к обрыву: увидишь уходящую вниз каменную лестницу. Воспользовавшись ею и вдоволь попрыгав, ты в итоге выйдешь к средних размеров отесанному камню, лежащему на земле. Встав на него, ты увидишь развалины храма в море. Плыви туда и пообщайся с плитой (мантра «Lum»).

Ты не только узнаешь, что делать дальше, но также попадешь в город Гаргойл.

Город Гаргойл

Поговори с повстанцем-рабом, слоняющимся по площади, и узнай о конфликте между зазнавшимися гаргойлами и «бескрылыми» работниками. Иди в здание с юга от фонтана и поговори с гаргойлом. От него ты узнаешь, что одно из их пророчеств повествует о твоем приходе. Согласно ему, твое появление повлечет за собой уничтожение всей их расы. По этой причине большинство других «птичек» будет пытаться заклевать тебя.

Иди на запад от фонтана и, побродив в тех краях, найди дом с кристаллом внутри (налево от входа). С этим кристаллом иди еще дальше на запад, к тюрьме. Около ее входа находятся два кристаллодержателя, один из них пустой. Вставь в него добытый кристалл и пообщайся с узником. Он расскажет про ботинки левитации и, может быть, даже подведет к прозрачной стене (сразу налево после выхода из камеры). Пройди сквозь нее и, насладившись полетом вниз, найди ботинки. Неподалеку в пещере живет мастер-корабел (у него можно найти запасы еды и пополнить свои силы).

Вернись к фонтану и иди в дом на севере — это храм. Прочитай все три книги по краям и четвертую в центре. Возьми камень. Поднимись на второй этаж (при помощи ботинок) и используй камень на постамент. Возьми амулет.

Теперь наверху найди дом мастера. Он попросит (скорее, даже потребует), чтобы ты помог ему в завершении строительства статуи королевы, и выдаст другой камень (силовой куб). С ним лети наверх и там ищи площадку с четырьмя постаментами, один из которых пустой. Используй куб на него.

Пророчество сбылось.

Теперь главная задача — снова найти мастера и еще раз поговорить с ним. Он даст еще один куб, использовав который в его доме, можно получить очередной кристалл, открывающий проход в логово королевы. Скорее всего, ее придется убить (хотя лучше этого не делать). Из ее гнезда забери яйцо и иди в портал.

Хитхлот

Город на поверхности погиб. Но его катакомбы продолжают существовать. Тут очень мрачно, и единственные живые существа, которых можно встретить, — это крысы и пауки (ну и, естественно, пирании).

Иди в единственный проход. Когда дойдешь до лестницы, поднимись по ней. На перекрестке — на восток, в комнату. Нажав на кнопку на дальней стене, в открывшемся проходе из сундука забери каменную статую. Затем поверни колесо внизу и вернись на перекресток.

Теперь иди на запад, там прыгни в воду и плыви к западной площадке. На ней забери ботинки и поднимайся на лифте (в центре водоема) в комнату. Там поверни рычаг. Возвращайся на перекресток.

Теперь иди на север (перекресток 2), затем на запад. Прыгни в колодец, забери зеленую статую, поверни колесо и благодаря тому, что уровень воды поднялся, выныривай.

Сходи к лифту и в комнате наверху пристрой статую на постамент.

Иди на восток (убедись, что у тебя полное здоровье, так как в комнате ловушка), на перекрестке — на юг, там поверни рычаг, вернись на север и иди в открывшийся проход на восток. В итоге ты увидишь множество платформ. Прыгай так (С — север, Ю — юг и т. д.): В, В, Ю, С, 2Ю (через одну панель, длинный прыжок), Ю (если платформы на юге нет, то один раз прыгаем на месте, ждем, пока она появится, и совершаем прыжок), СВ, СВ, ставим статую на постамент.

Вернись на второй перекресток, иди на север, затем поверни на восток. Поверни колесо на стене, спустись вниз и забери еще одну каменную статую. Затем в северо-восточной части комнаты найди проход и иди (или плыви — в зависимости от уровня воды) по нему. Там ты найдешь сундук с четвертой статуей. Вернись на второй перекресток.

В комнате на севере поставь статую на постамент и иди дальше на север, на запад, на север (поставь статую, вернись в коридор), на запад (проход повернет, вдобавок на тебя нападет стражник). Прыгай по платформам до упора на север, затем спустись в воду, оплыви башню, нырни и заплыви в нее (с севера). Внутри возьми Глиф.

Вернись к сундуку, из которого ты брал последнюю статую. Теперь проход на востоке открыт. Пройдя по нему, ты попадешь во вторую часть лабиринта. Не беспокойся, твой 3D-ускоритель в полном порядке. Не в порядке лишь стены этого подземелья. Они, гм-м... немножко прозрачны.

На первой развилке — на восток, на второй — то же самое. В комнате из сундука забери красную статуэтку, затем иди на юг и в западном закутке подбери ключ. Вернись на вторую развилку и иди на север (проход поворачивает) и в южную комнату. В ней отопри сундук и используй находящийся в нем механизм. Иди на север и на первом же повороте сверни налево. Нырни и плыви в сторону от решетки. Проход повернет и в итоге закончится тупиком. В этом месте посмотри наверх: ты увидишь вертикальный, уходящий вверх колодец. По нему ты попадешь на улицу.

Если хочешь, можешь вернуться в подземелье и исследовать его дальше, но толку от этого немного — там можно раздобыть еще немного денег, вот и все.

Доберись до святилища и восстанови его (мантра «Lum»). После этого возвращайся в Пиратское Логово к торговцу.

Децейт

В стене в камере есть секретка (подожди некоторое время, чтобы увидеть ее), за которой ты найдешь статую паука. Используя ее, ты попадешь в некий параллельный мир,

в котором часть предметов прозрачна. При этом то, что ты делаешь в нем, отчасти влияет на настоящий мир, и наоборот. Выйди из камеры сквозь ставшую прозрачной решетку и нажми на кнопку снаружи. Решетка поднялась в настоящем мире, в этом же, призрачном, она все равно выглядит закрытой. Вернись к пауку, используй его.

Выйди из камеры и возьми со стола ключ и мешок. Вернись в параллельный мир, отопри деревянную дверь в коридоре и решетку за ней (при помощи кнопки). Вернись в настоящее и иди в открытую теперь комнату. В ней найди секретку. Используй чашу впереди и, когда свет взлетевшего магического шарика станет зеленым, открой следующую дверь. НЕ беспокой сундук!

На перекрестке поверни направо, на пульте нажми синюю и красную кнопки. Затем вернись обратно и иди налево. Когда подойдешь к лаве, то заметишь перекинутый через нее энергетический мост. Смело ступай на него, но учти — за колонной он поворачивает налево. Нажми левую кнопку на стене и запрыгни на летающую платформу. На следующей стене нужно будет найти кнопку, поднимающую лестницу (обычно вторая слева, в середине). Заберись по лестнице, нажми кнопку, запрыгни на летающую платформу. Когда будешь пролетать мимо среднего острова, дотянись и нажми кнопку на нем. Затем нажми на другую кнопку, в дальней его части, и погрузись в очередную летающую платформу. Нажми правую кнопку — в итоге на еще одной платформе ты доберешься до статуи. При помощи кнопок наведи ее на цель (каменная рожа) и стреляй (кнопка в центре). На самом деле там две цели (разверни статую, и увидишь вторую), и когда ты уничтожишь обе, силовое поле на центральном остове исчезнет, а ты получишь еще одну платформу. Повторяя вышеописанные шаги, доберись до доступного теперь телепортатора в центре и запрыгни в него.

Подойди к Глифу и нажми на синюю кнопку. Прыгай направо к пульту с четырьмя кнопками. Задача та же — навести пушку на цель. (Попробуй 7 раз вправо и 8 наверх, должно сработать.) Затем беги к статуе (не попади под огненные шары) и стреляй. Прыгай в летающую платформу и входи в телепортатор. Используй статую и зеркало рядом со столом — получишь лук и стрелы. Стрельни в каменную морду наверху и поднимись наверх. Найди нажимную плиту, встань на нее и подстрели еще одну цель. Пробежав по мосту, прыгай в телепорт.

Вернись обратно на летающей платформе. Подстрели еще одну цель и, пробежав по мосту, поверни задвижку. Иди к пульту с четырьмя кнопками, спрыгни вниз и беги в пещеру. Войди в телепорт, подстрели морду в дальней части комнаты, возьми орбу и возвращайся обратно. При первой же возможности поставь орбу на постамент (как только увидишь оный). Затем в районе под парой статуй, которые обстреливали тебя, увидишь сундук (используй колонну, чтобы понизить уровень лавы). В нем ты найдешь вторую орбу. Третья находится в небольшом лабиринте (чтобы попасть к нему, беги к центру и поворачивай направо), и для ее получения придется изрядно побегать и пострелять. Уходя оттуда, обязательно прихвати молот. Четвертую найдешь, если побежишь по проходу налево от центра (придется здорово пострелять). Затем в центре воспользуйся лифтом. Перейди через мост и телепортируйся.

Спустя некоторое время на твоем островке объявится милая собачка. Объяснив ей свою точку зрения при помощи молота, перейди по камням к колдунье. Не трогая ее саму, убей две иллюзии с щитами и садись в лифт (если его еще нет, то он скоро появится). В башне возьми Глиф и вернись в лифт. Он доставит тебя к телепортатору, прыгай в него.

Мунглоу

Начинается, пожалуй, самая красивая часть игры. Мунглоу, где будет разворачиваться действие, — это город, каждый житель которого способен владеть магией. А поскольку они любят украшать свои дома и улицы, то и выглядит вся эта местность просто замечательно, особенно ночью. Левитирующие ступени домов, летающие лодки, магическое освещение и волшебный туман... Нет, однозначно это самый замечательный город из всех!

У входа тебя встретит недовольный (мягко говоря) рыцарь. Убеди его, что ты не вор, и узнай, что же случилось. Затем иди в город. У ворот ты увидишь мальчишку, который расскажет, что его отца прямо в данный момент убивают. Скажи, что разберешься, но не особо торопись: он врет. Как и все в этом городе.

На холме ты увидишь дом Батисты. Она скажет, что она подруга Мариах (твоя старая компаньонка, которая дралась с тобой полстраницы назад) и что та либо умерла, либо очень больна. Одним словом, для спасения ее нужен щит, который можно найти в доме Мариах. Иди туда (в нем одном летающие ступеньки находятся не только снаружи, но и внутри). Не поднимайся по ним, а найди на первом этаже комнату с люком. Открыв его, ты обнаружишь телепортер. Зайди в него.

В стенах слева и справа есть секретные двери. Чтобы они открылись, тебе придется подвинуть пару бочек. Каждая дверь ведет в комнату, в которой нужно поместить что-нибудь на нажимную плиту на полу. После этого исчезнет силовое поле, а ты сможешь пройти к щиту. Если ты не убил Мариах, то она раскроет тебе глаза на происходящее в городе, выдаст щит и научит ритуалу возрождения. Щит верни Батисте — получишь знак честности.

Теперь иди к дому, над которым висит знак с изображенным на нем кристальным шаром. Нажми на кнопку, и дверь откроется. Внутри поговори с магом Тайдусом, он отправит тебя на задание.

Выйди из города через ворота рядом с домом Батисты и иди налево. Через некоторое время ты дойдешь до пещеры, зайди внутрь и убей бандитов. Взяв кинжал, возвращайся к старику-магу. Он вновь пошлет тебя на верную смерть. Впрочем, я опережаю события.

Выйди через другие ворота (рядом с домом Тайдуса) и иди налево, вдоль горы, пока не дойдешь до второй пещеры. Зайди внутрь и поговори с демоном. Колонна, появившаяся неподалеку, точно перевернула весь мир с ног на голову. Демон — это единственный местный житель, который говорит правду! Поверив ему, ты получишь камень (hearthstone). Отнеси его Тайдусу, и после пары угроз он согласится показать, где находится Лайсиум.

Дождись наступления ночи, затем поднимись на второй этаж и запрыгни в лодку. Объехав весь Мунглоу, она сделает короткую остановку и около Лайсиума, там нужно быстро сойти. Оракул скажет тебе, где искать мантру (посмотри в телескоп). Затем возьми книгу правды (да, да, конечно, ты виноват во всем, что случилось с Британнией). После этого отправляйся к часовне и восстанови ее. (Мантра — «Ahm», произносится не «Ахем», а «Ахм».) Иди на корабль к Равене (на юг от города).

Британь

Вернувшись в Британь, иди и поговори с лордом Бритишем. Скажи, что тебе надо попасть в Йев. Тогда он снимет силовой барьер в пещере и опишет путь.

Иди по дороге на юго-запад от Британи, затем от развил-

Глюки-I

Ну а теперь коротенько, минут на сорок, стоит остановиться на минусах. Игра содержит такое количество глюков, что просто кошмар! И если в начале ее они носят исключительно мирный характер (например, есть возможность забраться куда-нибудь, построив лестницу из хлеба или колонну из бутылок), то при приближении к подземельям Вронг и рудникам в Миноке проблемы становятся серьезными. После трехчасового путешествия, подойдя к выходу, я обнаружил, что игра стабильно виснет. Что такое?! Установилась плохо! Переустанавливаю. Проблема не исчезает. Уже начинаю паниковать, понимая, что дальше игру я не пройду! И тут, спасибо, добрые люди успокоили. «Ничего страшного, — говорят, — бывает. Загружаешь сохраненку за два-три часа до этого, перепроходишь этот кусок. Если виснет — откатываешься еще на два-три часа». И еще: «У некоторых таких проблем вообще не возникает, но кто хоть раз с этим столкнулся, у него обязательно случится еще». Хвала Валарам, пронесло. А вот людям, неосторожно порубившим демонов в Валории раньше срока, пришлось хуже. Квестовый предмет (кинжал, знак храбрости) они так и не получили.

ки — по не обозначенному указателями пути. Далее иди в том направлении, пока не попадешь в пещеру. Пройдя через нее, убей пару гоблинов, а затем иди в город.

Йев

В северной части города ты увидишь ферму. Иди еще дальше на север, вокруг горы, и в итоге попадешь в здание суда (выглядит как театр под открытым небом). Ты успеешь как раз вовремя на слушанье дела Равены. Когда разбор дела будет завершен, возвращайся обратно в город.

По пути тебе встретиться существо, горящее желанием тебя убить. Это представитель второй, «бескрылой» расы, которая отчасти погибла в городе Гаргойл.

Убеди его не атаковать тебя и поговори с Васагралемом (дом на северо-востоке, попасть в него можно по канатной дороге).

Отдай ему яйцо королевы, и он согласится с тем, что вы с Равеной невиновны. Пора в путь, надо спасать девушку.

Вернись к ферме (ее вообще очень удобно рассматривать в качестве отправной точки). Иди на северо-восток, через мост и дальше по дороге. Периодически тебе будут попадаться указатели. Пока ты их встречаешь, знай — ты на правильном пути. Идти придется не просто долго, а очень долго.

Через некоторое время, когда ты будешь находиться в горах, увидишь зеленый флаг с изображенными на нем весами. В этом месте поверни на юг и поднимайся в гору по тропинке. Наверху ты встретишь стервятника-юриста и, ответив на все его вопросы «нет», получишь знак правосудия. Вернись на дорогу и иди дальше на восток.

Рано или поздно, но ты придешь к огромной тюрьме. Перейдя через мост, развернись и иди вниз. Там у пирса тебя будет ждать Васагралем. На лодке ты доберешься до островка и, нырнув, обнаружишь пещеру. Плыви по ней, и попадешь в тюрьму.

Вронг

Попадешь во всех смыслах. Первый же стражник посадит тебя в камеру. Не сопротивляйся, так и должно быть.

В камере возьми короткий меч и черное зелье. Открой секретную дверь (Аватару точно везет на секретные двери в камерах!) и беги по ней, не обращая внимания на пауков. Когда увидишь дверь справа, открой ее, положи что-нибудь на нажимную плиту на полу и выйди в коридор.

Открой дверь слева, а затем забеги в комнатушку справа. Возьми ключ и свой рюкзак. Стражника можно убить (все равно потом придется это сделать). Главное — не давать ему приблизиться к себе. Если ты воин, можешь построить баррикаду, если маг, то применить заклинание «Шарм» или просто убить на расстоянии, и т. д. Способов много. Но если он тебя поймает, то все придется начинать сначала.

Возвращайся ко входу в камеру с нажимной плитой. Ключом открой ящик на стене и поверни рычаг. Спускайся вниз. Пройдя по коридорам и по камере пыток, ты найдешь лестницу наверх. Открой двойные двери и освободи Равену. Со словами «ошибочка вышла» убей хитрого монстра. Возьми книгу в углу. Снова иди к двойным дверям, затем прямо, пока не увидишь стражника за столом. Можешь убить и его. Беги дальше по коридору, пока не увидишь комнату с пятью черепами вокруг нее. Нажимай их в следующем порядке:

5
3 2
1 4

Пройди сквозь огонь и поверни сначала колесо слева, затем справа. Поговори с Равеной. Если курсор исчезнет, то используй при разговоре клавиши «1», «2», «3» на клавиатуре.

Выйдя из ее камеры, иди на восток, затем через двойные двери. Нажми кнопку на стене, поверни налево и иди по коридору, пока не увидишь на полу решетку. Найди черный

кирпич на стене и нажми его. Спустись вниз и найди лестницу. Чтобы сверху открылась решетка, нажми на очередной кирпич.

Иди к столу с зеленым полотнищем. Под бутылкой на столе ты найдешь кнопку, нажми ее. Работорговца оставь в тюрьме, а вот трактирщика справа (слушание его дело ты также отчасти застал) выпусти. Иди на восток к решетке, нажми на кирпич и спускайся вниз. Там нажми сначала синюю, а потом красную кнопки. Быстро беги к открывшейся двери.

Во всех, кроме правого и дальнего левого сундуков можешь попытаться найти что-нибудь полезное. Иди дальше по коридору. Когда решетка за тобой закроется, сделай пару шагов назад и прижмись к ней. После этого ты сможешь легко уничтожить всю рыбу в бассейне. Нырни вниз, в закутке справа поверни вентиль и выходи через противоположную дверь.

По пути ты увидишь слева комнату с вращающейся колонной. Потом тебе придется в нее возвращаться, так что запоминай путь.

В комнате, куда ты попадешь, поговори с магиней. Скажи «я тебе не враг» и «до свидания». Дерни рычаг. Далее скажи «такого не будет», «открой решетку» и «хорошо, ты открываешь решетку, я — твою клетку». Когда она выполнит свою часть сделки, снова дерни за рычаг и беги в открывшийся проход. Среди камней ты найдешь вход в башню, внутри возьми Глиф и отправляйся в комнату с вращающейся колонной. Там нажми на камень в углу и входи в телепортатор.

Выйди из камеры, пройди через дверь и иди сначала прямо, а затем налево (у фонтана). Через огромные двери уходи отсюда.

На обратном пути зайди в храм любви (он находится в горном районе в низине). Там поговори с монахом, после чего зажги три горелки и постой в огне средней. После этого ты сможешь получить очень важный предмет — свечу любви.

Вернись в Йев и восстанови святилище правосудия. Мантра «Beh».

Минок

Город погряз в эгоизме. Поэтому здесь придется даже сложнее, чем где-нибудь еще. Иди к большому дому и поговори со стражником. Он согласится открыть дверь за энную сумму (соглашайся). Внутри пообщайся с Первым Гражданином (почему из игры в игру все, кто носит этот титул, такие сволочи?!). Разговор не приведет ни к чему хорошему, поэтому иди к реке топиться. В смысле — искать меч, заговоренный против нежити. Находится он в туннеле под городом (люди есть люди... вроде бы древние времена, а реки уже заковывают в бетон и запирают под землю).

Блекторна ты встретишь на северо-западе, он расстреливает цыган. Объясни ему, куда конкретно и в каком количестве он сейчас получит, и он исчезнет, наложив перед этим проклятье на них.

Поговори с лидером цыган. Заключив сделку, отправляйся в вагон на колесах на северо-востоке. Цыганка поможет тебе, после чего погибнет. Мантра, которую она произнесет перед смертью, такова: «Cah». Отправляйся на северо-восток

ПОЛЕЗНЫЕ КЛАВИШИ И ОСОБЕННОСТИ

Самая полезная и наименее документированная клавиша в игре — это «x». Если ее нажать и навести курсор мыши на какой-либо объект (в вещмешке или снаружи), то ты узнаешь его полное название.

При игре (в особенности за мага) имеет смысл повесить некоторые заклинания на быстрые клавиши. Для этого открой книгу заклинаний, наведи мышь на картинку соответствующей чары и, зажав кнопку, перетащи ее на пояс. Минус в этом случае один: заклинание занимает место, которого, как известно, всегда не хватает.

Некоторые заклинания (такие, как свет, шарм) действуют непрерывно с момента их включения и, таким образом, медленно, но верно потребляют ману. Для прекращения заклинания достаточно пару раз щелкнуть на нем в магической книге или произнести еще раз (как в случае со светом).

и пройди сквозь пещеру. Ты окажешься на берегу рядом со входом в рудники. Зайди внутрь.

Рудники черного камня

Черный камень (мифрил-354) — материал, полностью экранирующий магическую энергию. Чрезвычайно крепок и легок. В Британнии из него были сделаны 117 драконов-невидимок, которых так никто и не смог увидеть... (Энциклопедия Британнии, часть 3.)

Черный камень — это ужасно! Его антимагические свойства полностью исключают использование магии в лабиринте, включая попытки выпить лечебное (или любое другое) зелье. Из книги, лежащей у входа, ты узнаешь, что для лечения внутри лабиринта можно пить из зеленых луж (кошмар!).

Иди на север по ремню конвейера, затем в следующей пещере сверни на запад. В последней пещере (пол которой частично залит лавой) в северном гроте ты найдешь зубчатое колесо. Возьми его и возвращайся ко входу. Иди на восток, наверх по лестнице, затем снова на восток. Поверни переключатель на стене и поставь колесо на место, затем вновь включи эту замечательную технику. Спрыгни вниз и поговори со скелетом. В заключение убей его заговоренным мечом, возьми ключ и открой сундук рядом с лифтом. Внутри нажми на кнопку. Теперь можно отправляться на второй этаж.

Иди на север, затем на восток (много сундуков) и вновь на север (кликни на тележке, чтобы она пробила проход дальше). На востоке ты увидишь колонну, а за камнями — ключ. На западе на шесте надет труп Скалли. Гм-м, для мертвеца он достаточно нетерпелив. Возьми его череп и возвращайся к лифту. Ключом открой сундук и нажми на кнопку. Поехали на третий этаж. Иди на север, затем обойди яму и двигайся на восток (по рельсам над ямой лучше не ходить, а то включат землетрясение...). Ты попадешь еще в одну пещеру. На севере есть малозаметный проход, иди по нему. Взорви бочки (кликнув на них) и иди дальше. В северной части очередной пещеры ты увидишь могилу. Побродив вокруг, можно найти совсем плохо заметный туннель, в конце которого есть еще одна могила. Положи на нее Скалли, и в обмен получишь ключ (подумать только, ведь, по сути, судьба всего мира в этот момент зависела от доброты какого-то черепа). Вернись к лифту, снова отпирай сундук и спускайся на последний этаж.

Обойди лифт и найди секретный проход в южной стене. Внутри возьми крутой посох. Иди на север, нырни в воду и плыви, плыви, плыви... Ты окажешься в огромной пещере, залитой водой. В западной ее части есть проход, которым нужно воспользоваться.

Озеро лавы либо обойди, либо перепрыгни. Открой двери и, попав в комнату с пентаграммой, положи на нее меч против нежити. Иди к личу и забей сначала пару зомби, а потом и его самого. Кликни на появившемся над пентаграммой шаре и зайди в открывшуюся комнату. Там в одном из сундуков возьми шар из черного камня.

Вернись в воду, но на этот раз плыви на север. Поговори с Джулией о любви и возьми Глиф жертвования.

Минок

Вернись к главному из цыган и попробуй обменять шар на знак жертвования. Когда он откажется, попроси задать шару один вопрос. Спроси, что станет с цыганами, если тот не выполнит сделку. Ты получишь знак и синюю линзу.

Теперь иди восстанавливать святилище (мантра: «Cah»).

Если вы не скачивали патч, то вам придется вернуться к Первому Гражданину и убить его, чтобы добыть ключ. Если скачивали, то ключ от камеры можно получить, просто поговорив с ним. Обойди дом, и увидишь заточенного торговца реагентами из Британи. Он обучит тебя ритуалу возвращения и даст лунный камень (береги его).

Пиратское Логово

По пути на него с Минока вас с Равеной занесет на Терфин — весьма отвратительный остров, являющийся местом жительства самого Гвардиана. Он пока не должен особо ин-

тересовать тебя. Сойди с корабля и иди на север. Пообщавшись со своим главным врагом, можешь вернуться на корабль, а можешь заскочить в северо-западный район острова и добыть там крюк шарма (Crook of Charming). Сразу испытай его на ближайшем драконе. Затем поговори с Равеной, и ты, наконец, вернешься в Пиратское Логово.

Зайди к картографу и купи у него морские карты. Затем иди от его дома на запад, увидя жилище Равены, зайди в него. Доверься ей и, очнувшись, шагай по пирсу к тому месту, где останавливается шлюпка. По пути слева ты будешь проходить ранее запертый дом, теперь он открыт. Внутри забери нагрудник из черного камня (если хочешь, можно купить ботинки из того же материала).

Вернись на корабль. Следующая остановка — Тринсик.

Тринсик

Когда-то это был город чести. Но с тех пор, как у паладинов исчез некий артефакт, символизирующий все, во что они верили и чем являлись, город начал медленно погибать. Даже самые опытные и верные паладины задумались о смысле своей жизни и усомнились в верности кодекса чести.

Сначала стоит немного запастись товаром. На северо-западе от Тринсика, в озере под статуей, спрятаны весьма хорошие поножи. В кузнечной мастерской продается полный комплект лат, но стоят они очень дорого. Деньги можно заработать в доме Вирджила, на юго-западе от города, убивая постоянно появляющихся богатых пауков. К востоку от этого дома можно разжиться неплохими свитками.

Теперь к делу. В Бастионе в одной из комнат поговори с привидением. В храме на западе найди прах (Dupre's Ashes) и помести его на центральную плиту в часовне. Теперь стоит посетить подземелье Стыда, что на северо-западе (вход находится к северу от колонны).

Подземелье Стыда

В первой комнате просто нажми на кнопку. Во второй комнате подойди к гобелену, оглянись и посмотри наверх. Стреляй. Иди в западную дверь, встань напротив синей морды и, когда глаз выстрелит синим шаром, отойди в сторону.

В следующей комнате дотронься до обоих комплектов брони. Как и в прошлый раз, наведи снаряды на цели, вовремя отойдя в сторону. В комнате справа возьми зелья и барабан. В комнате слева нажми на кнопку и поучаствуй в более интересном развлечении — стрельбе по движущейся цели. В открывшемся проходе также нажми на кнопку и иди в комнату со статуями. Там нажми на фиолетовую кнопку и, когда она станет черной, нажми ее еще раз. Кликни на появившуюся статую и забери из сундука черный глобус (black globe).

Теперь вернись во вторую комнату от входа, иди на восток, затем на север. Нажми на красную кнопку и на верхнюю зеленую прежде, чем шар долетит до стены. Затем нажимай зеленые кнопки по порядку слева направо с левой нижней до правой верхней. Когда шар облетит все свои цели, ты сможешь пройти на юг.

Выстрели в цель на восточной стене. Минуя красный участок пола, пробеги в открывшийся проход и нажми на кнопку. Теперь быстро вернись обратно в комнату и иди в открывшийся проход. Там, не попадая в поле зрения глаза, переключи все выключатели.

ЗЕЛЬЯ

В принципе, зелья можно варить самостоятельно при наличии алхимической установки и компонентов. На самом деле это совершенно не нужно, поскольку их в игре хватает.

Черное — Невидимость
Синее — Возможность дышать под водой
Зеленое — Яд
Оранжевое — Полная мана
Фиолетовое — Неуязвимость
Красное — Лечение Яда
Белое — Броня
Желтое — Лечение

Вернись в прежнюю комнату и иди по новому проходу. Помести в глобус на пьедестал. Щелкни переключателем на западной колонне и погрузись на появившуюся платформу. Она перенесет тебя к большой статуе, которой не хватает энергии. Иди на запад, нажми на кнопку и, по возможности, не попав под обстрел очередного глаза, войди в источник красной энергии. Вернись к статуе и коснись ее. Иди к источнику, поверни на юг, найди и нажми кнопку и запасись синей энергией. Вернись к статуе и вновь коснись ее. Лети на новой платформе к желтому источнику, получи энергию и осторожно вернись к колонне (если тебя сильно повредят, то добычу желтой энергии надо будет начинать заново). В третий раз коснись статуи. Прыгай в телепортатор.

Произнеси мантру «Summ», добравшись до пещеры на севере, пошли Блекторна куда подальше и возьми один из кубков с земли. Вернись обратно и поговори с Дупром. Поискав в округе, найди крутой меч (Lighting Sword) и убей охранника. Забери Глиф и прыгай в телепортер на западе. Вернись в Тринсик.

Тринсик

Помести чашу в руки статуи на площади, поговори с рыцарем. Иди в таверну, поговори с барменшей. В одной из комнат (они находятся вне здания и соединены с ним мостом) поговори с человеком. Он скажет, что рядом с его домом появился портал, через который лезут фазовые пауки, и что только паладин сможет его закрыть. Иди к «последнему паладину» (он на втором этаже того дома, в котором работает кузнец) и поговори с ним, применив в разговоре слово «coward». Теперь отправляйся к дому, о котором шла речь (он на юго-западе). После долгого поединка паладин закроет портал и геройски погибнет от лап последнего из пауков.

Вернувшись в город, ты увидишь, что простой кубок, взятый тобой, превратился в знак чести. Забери его и восстанови святилище (мантра по-прежнему «Summ»).

Следующая остановка — Валория.

Валория

Иди на запад вдоль берега. Если увидишь демонов, не атакуй их, а уходи — это необходимо для избежания еще одного глюка в игре. Вскоре справа ты увидишь деревянные отесанные бревна, расположенные между двумя каменными статуями. Нажми на глаз правой, и, когда бревна опустятся, можно будет пройти. В центре поговори с рыцарями и вернись на корабль.

Британь

Твоя очередная задача — найти подземелье Дестард и победить красного дракона. От доков иди на запад, около повешенной лошади рядом с указателем поверни на север и в пещере на первой развилке выбери путь на север, а на второй — на запад. Когда выберешься из пещеры, вновь иди на запад. Вскоре ты заметишь знак, показывающий на деревню рассвета (village of dawn). Иди туда.

Обойди деревню, поговори с Молли и ищи вход в подземелье Дестард. Он расположен с юго-востока от колонны, восточнее деревни, и представляет собой дыру в земле, закрытую льдом. Примени на нее несколько огненных заклинаний (например, порядка 4 fireball), и сможешь проникнуть внутрь.

Дестард

Иди на север, а из следующей комнаты (комната с яйцом) — на запад. В западной части комнаты найди нажимную плиту и положи на нее что-нибудь тяжелое. Иди в открывшийся на севере проход. Там ты найдешь красный кусок яйца, а также летающую неприятность.

Вернись в комнату с яйцом и положи красный кусок на соответствующий постамент (их можно легко разглядеть с участка комнаты повыше). Иди на восток.

Рядом с одним из трупов, лежащих на возвышении, найди ключ. Дальше на севере поговори с привидением (Адрианной).

Затем отправляйся на восток и, попрыгав вволю и разобравшись со стражником, возьми Глиф. Прыгай обратно и заходи в телепортатор.

Поговорив с Дартаном, убей его и еще одного стражника. Иди на север, стараясь по пути не попасть под огонь колонны, и забери красный череп и золотой ключ из первой камеры справа после поворота. Выйти из нее можно, поместив что-нибудь на нажимную плиту. Пройди в дверь в конце коридора и расправься со стражами. Щелкни на небольшой красной картине слева и, убив очередного охранника (да сколько же их здесь?!), забери зеленый кусок яйца.

Вернись в предыдущую комнату и иди на юг, затем на запад (по пути прихвати бутылку с маслом), пока не попадешь в комнату с ключом. Возьми его и иди на север. На развилке сначала сходи направо и почитай книгу рядом с трупом (в ней написано слово власти), а затем вернись обратно и иди налево. В темной комнате нажми на обе прижимные плиты, а затем на обе кнопки (одна появится на стене, другая на пьедестале). Иди дальше на север. На развилке поверни направо и, когда увидишь на стене небольшую пентаграмму, найди секретную дверь напротив ее. Внутри забери золотой ключ. Выбравшись, иди обратно к развилке и теперь сворачивай уже в другой проход. По пути ты увидишь комнату слева, зайди в нее, забери книгу и нажми на череп.

Иди в открывшийся проход, затем на восток. На очередной развилке поверни направо. В комнате придави чем-нибудь прижимную плиту около северной стены и иди в очередной проход.

Кто может жить к темной пещере, набитой летучими мышами, украшенной черепами и всеми соответствующими атрибутами? Разумеется, это лич (в Энциклопедии Британнии лич определяется как «маг-некромант, сгоревший на работе»). Надавай ему и его соседу по ушам и забери ключ, костяной шлем, костяные ботинки (как Аватар умудряется в них ходить, одному Морготу известно) и желтый кусок яйца.

Совсем недавно в одной из комнат ты должен был встретить демона, в ней ты еще поворачивал на восток. Вернись в нее и на этот раз иди на север. Ты выйдешь к большому лечебному фонтану. Иди на север. На вопрос статуи гордо ответь «inopia». Откроется выход на улицу, потом через него вам надо будет отсюда уходить.

Вернись к фонтану и иди на запад. Как же наивны эти стражники! Объясни очередному из них, как он заблуждается, найди ключ в одном из ящиков и разживись в сундуке красной свечой.

Идем обратно и исследуем последний проход — на восток. Там нужно взять синий кусок яйца.

Вернись к фонтану и иди на юг, на первой развилке — направо, на второй — налево. Ты попадешь в комнату со множеством свечей и постаментов. Пробеги немного вперед, поверни в проход — увидишь впереди силовое поле.

Нажми на кнопки на постаментах слева и справа и в комнатах. Войди в храм. Возьми книгу с алтаря (она пригодится позже). В комнате алхимика возьми склянку с кровью (flask of blood).

Затем найди лестницу на второй этаж, поднимись туда и, свернув по пути в боковой проход, открой сундук. Возьми ключ, спустись вниз и отопри дверь рядом с алтарем, в комнате внутри прикоснись ко статуе и возьми череп демона. Снова поднимись наверх, но теперь беги прямо, поговори с дамой (не обижай ее и не забудь посмотреть, какую книжку она читает) и открой одну из дверей (другая не будет открываться, хоть ты тресни). Внутри возьми орбу.

Теперь вернись к тому месту, где ты жал на кнопки и выключал силовое поле. Неподалеку там есть пентаграмма. Череп демона расположи в цен-

СТЕКЛЯННЫЕ МЕЧИ

Это страшное оружие! Стеклянный меч убивает любого противника с первого раза. Недостатком же является то, что он моментально ломается.

тре, остальные предметы — на колоннах вокруг и, как только появится вызываемый субъект, прибей его и забери свиток (Scroll of Demon Summoning). (Интересно, как выглядел этот момент с точки зрения демона?) Теперь иди обратно к тому месту, через которое вы попали в этот кусок уровня.

По пути отдай найденный дневник девушке-привидению и получи заключительный, белый кусок яйца. Иди к постаментам и расположи все их согласно инструкции. Далее иди на север и, не поддавшись на льстивые и сладкие речи, раздраконь дракона и забери ее голову.

Теперь на выход (впрочем, можно заглянуть в сокровищницу далеко на юге от телепортатора). По пути опять поговори с привидением.

Валория

После демонстрации головы дракона тебя пропустят внутрь. Отдай охраннику у ворот щит его брата. Иди в дом вдали справа и поговори с девушкой и умирающим магом. По его просьбе сходи и найди в пещере книгу демонологии (книга охраняется демоном). Вернувшись, попытайся вылечить его. С помощью девушки эксперимент удастся.

Поговори со всеми. Когда ты будешь уходить, появится демон. Один из рыцарей призовет знак храбрости (кинжал) и отдаст его. В обмен он, разумеется, получит кинжалом.

Твоя задача — убедить всех выступить против демонов. Поговори с охранником и с человеком в доме слева (назови его «coward»). После дележа демонов отправляйся к своему. «Смотри не перепутай, Кутузов», иначе картина будет в стиле «Трех мушкетеров»: «Позвольте, но я уже дерусь с этим демоном в три часа».

Убив демона, забери из его туши кинжал. Иди и восстанови святилище храбрости.

Британь

Вернись в Британь и поговори с человеком в зеленой одежде, стоящим около тронной комнаты. От него ты узнаешь, что лорд Бритиш прочитал адресованное тебе письмо от Блекторна (в котором тот приглашает тебя в Бездну на поединок) и отбыл.

Поговори с музыкантшей, что сидит в тронной комнате. В результате ты получишь ноты, которые нужно положить на пианино в комнате лорда Бритиша. Сыграв потом эту мелодию, ты станешь счастливым обладателем Анкха. (Сделать все это можно, если ты уже поговорил с Шамино в Тринсике).

Теперь вернись на корабль и плыви в Тринсик.

Тринсик

Беги на юго-восток. Там к основному острову примыкает еще ряд мелких, там же ты увидишь в воде руины. Поищи вокруг, и обнаружишь квадратную дыру, ведущую вниз. Выпей синее зелье и ныряй. Внизу, немного подравшись и попрыгав, ты получишь колокол храбрости. Теперь отправляйся на остров Скара Брай.

Скара Брай

На самом дальнем острове ты обнаружишь храм душ (по пути к нему у большой каменной головы можно узнать мантру), а из него — проход, заполненный водой. Плыви по нему. Чтобы преодолеть силовое поле вокруг телепортатора, тебе понадобится Анкх.

Внутри поговори со всеми, кого встретишь. Верни Элизабет ее ребенка (он находится в одном из домов на северо-западе) и отдай письмо, которое можно взять в мельнице, человеку в баре. В результате все трое должны покинуть это место. Затем отправляйся по тропинке между двух каменных голов в храм.

В комнате Шамино два раза кликни на каждой горелке, затем примени на каждой заклинание зажигания и помести колокол храбрости, свечу любви и книгу правды на соответствующие постаменты (каждый из них подписан). Прочитай книгу, позвони в колокол и зажги свечу. Мантра — «Om».

После длинного разговора, когда ты уже соберешься уходить, Шамино призовет духа, убитого Пиросом. Поговори с ним, затем позволь вести разговор вашему другу. В ито-

ге вы узнаете ритуал вызова демона и местонахождение острова, на котором его нужно совершать.

Отправляйся на остров Аватара.

Остров Аватара

Убедись, что у тебя с собой есть серный пепел (sulphorous ash), паучий шелк (spiders silk) и кусок черного камня.

Во-первых, нужно достать красную свечу. Из дока беги налево (если смотреть на юг) вдоль берега. Вскоре ты увидишь песчаную тропу, уходящую наверх. Беги по ней, и в итоге окажешься на другом конце острова, прямо перед небольшим заливом. Ящик со свечой будет чуть слева от вас в воде.

Затем нужен череп демона. С ним будет проще — он находится рядом с пентаграммой в центре острова. Размести все ингредиенты (пепел, шелк, черный камень, красную свечу и череп демона) в центре пентаграммы и зажги свечи.

Бездна

Сделав пару шагов вперед, ты заметишь три статуи, освещающие дыру в полу. Доберись туда и прыгай вниз.

Развернись и беги налево. Ты попадешь в комнату, набитую сокровищами. Правда, вскоре все они исчезнут, останется лишь один шутник-бехолдер. Заруби его и нажми на кирпич в стене.

Вернись к началу, но на этот раз беги направо. Периодически в тебя будут лететь черные шары, и нужно добиться, чтобы они попали в центр комнаты, туда, где нарисована морда. После этого возьми черную орбу и войди в телепортатор.

Картина будет примерно той же, что и вначале. Беги по коридору налево и убей пару адских псов. Нажми на выделяющийся из стены кирпич и на обе кнопки. В центре комнаты появится постамент с красной орбой. Вернись к началу, но теперь беги направо. Потуши огонь в камине и прыгай в телепортатор.

Как всегда, от входа налево. Беги на север и оставь что-нибудь на нажимной плите, затем поднимись по появившейся лестнице. Наверху коснись золотого Анкха и нажми на кирпич в стене (он находится над входом в комнату с гробом и на-

ГЛЮКИ-II: ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕДАЯ

Увы, мне не дано знать, с какими именно глюками ты столкнешься. Поэтому расскажу лишь о самых часто встречающихся.

Во-первых, самыми глючными подземельями считается тюрьма Вронг и рудники черного камня. Очень рекомендую постоянно записываться, находясь в том районе. И если в случае с тюрьмой что-либо проверить сразу нельзя, то, войдя в рудники, обязательно развернись и выйди обратно. Если все нормально, то ни о чем не беспокойся — проблем не будет. Если же получил ошибку, то — увы — придется откатываться назад, видимо, к моменту приезда на этот остров, и проходить все заново.

Попав на Валорию, ни в коем случае не убивай демонов, пока рыцари не объявят им войну. Иначе можно не получить квестовый предмет (кинжал).

Периодически некоторые предметы нужно искать на трупах убиенных врагов. Например, нужно найти кинжал у демона или ключ у первого гражданина. В этом случае зажми «х» и води курсором мыши по луже крови, пока не увидишь искомое. Затем зажми кнопку и перетащи предмет к себе.

В некоторых подземельях можно провалиться в бездну... не в Бездну, а именно в бездну. Под пол, попросту говоря. Лечение одно: постоянно записываться.

Если не был установлен ни один патч, то при попадании в Новую Маджинцу обязательно выполни оба квеста (убиение волка и сожжение гнезда стервятника) либо до, либо после посещения города Гаргойл, иначе не сможешь получить знак для восстановления святилища.

Ну, успехов!

жимной плитой). Вернись к гробу и возьми из него все. Теперь вернись к началу и иди в правый проход. Быстро пробеги, схвати зеленую орбу и прыгни в телепортатор.

Снова поворачивай налево. Глуши рыбу магией, а затем прыгай на лестницу у западной стены, далее на север. Там вновь нажми на кирпич и вернись ко входу. Теперь беги направо. Fireball'ом расплавь кристалл, возьми синюю орбу и телепортируйся.

Помести по очереди все орбы на пьедестал. Когда последняя исчезнет, зайди в телепортатор.

План воздуха

Беги направо, заберись по лестнице и войди в ворота в стене. Теперь беги (в смысле, прыгай) в направлении, ведущем к горе. Затем заберись на гору (путь идет вокруг нее серпантином) и победи дракона. Когда он умрет, можно будет вернуться обратно (выход появится там, откуда ты начинал свой путь). Прыгай в телепортер в комнате с лестницей.

План огня

Беги налево и, постояв на нажимной плите, дождись, когда появится проход в стене. Запрыгни в ворота. Тебе нужно попасть на юг, а добраться туда можно множеством способов. В итоге ты окажешься на острове с пентаграммой. Тут тебе предстоит выдержать сложную битву с демоном. После его смерти рядом с пентаграммой появится телепортатор, прыгай в него.

План земли

Беги направо к воротам. Когда окажешься в элементарном плане земли, беги на юг и, победив каменного голема, прыгай в телепортер. Затем, как и в прошлый раз, быстро пробеги к тому телепортатору, с которого ты раньше брал зеленую орбу.

План воды

Тебе нужно добраться до озера на севере. Там заруби змеюку и запрыгни в открывшийся сзади телепортатор.

Поединок

Теперь проход дальше открыт. Прыгни в него, спустись вниз и понаблюдай, как лорд Бритиш разделывает не в меру настырного мага Блекторна.

Похоже, тебя собираются списать на берег. Возьми из башни Глиф, поговори с лордом, и он телепортирует тебя обратно на остров. Теперь твоя задача — найти пещеру в восточной части острова. В ней помести кодекс безмерной мудрости на тумбочку, линзы — на постаменты и читай, читай, читай... авось, умным станешь. После этого вернись в Британь и пообщайся с Бритишем, ждущим тебя рядом с лабиринтом. Он остановит луны и перенесет вас в мир душ.

В свое время США понадобилось несколько лет работы десятков тысяч людей только для того, чтобы двух с половиной человек забросить на Луну и обратно (и то многие сомневаются, произошло ли это событие на самом деле). А в Британнии одному человеку потребовалась одна минута, чтобы заставить луны застыть в неподвижности. Как же мы от них отстали, просто подумать страшно...

Мир душ

Поговори со всеми, кого встретишь здесь, затем найди телепортатор (он окружен множеством орб) и восстанови последнюю часовню, часовню душевности (знаком является с трудом добытый Анкх, мантра «Om»). После этого отправляйся к лунным вратам и, применив на них камень, перенесись в Британь (мантра «Mu»).

В Британи иди во дворец. Попрощайся со всеми, сядь на корабль и плыви на Терфин.

Терфин

Поговори с Равеной... и попрощайся с ней. На первом перекрестке сверни налево и беги по тропинке, пока не войдешь в пещеру. Силовое поле при твоем приближении пропадет, и ты сможешь пройти внутрь.

В западной части первой комнаты нажми на кнопку. Решетка поднимется, забегай внутрь.

В первой комнате слева нажми кнопку, справа — убей гаргулью и забери все зелья. Затем беги вперед, в комнате в дальнем углу нажми на кнопку на полу. Затем вернись к последнему повороту и дотронься до камня рядом с запертыми воротами. Иди в проход. Справа будет комната с большом количеством зелий, слева — ключ. Возьми его и вернись к воротам, отопри их и иди дальше на юг.

На перекрестке беги прямо, затем сверни в ответвление налево. Ты окажешься в комнате, заполненной водой. Колесо справа откроет проход в следующую комнату, в которой ты сможешь заполучить золотой ключ. Вернись к повороту и беги оттуда на юг.

На первой развилке — направо (на запад), на второй — налево (на юг). Потуши факел на южной стене и возьми ключ. Теперь вернись на последнюю развилку и беги на запад. Пробежав мимо камер (они открываются рычагами на стенах, в них также можно разжиться полезными вещами), отворяй дверь на юг.

Пробежав через комнату, найди секретку справа в стене, войди внутрь комнатки и осмотри южную стену. Пробежав по коридору, ты станешь счастливым обладателем еще одного стеклянного меча (для этого положи что-нибудь на нажимные плиты). Вернись обратно и беги на юг. Проход вскоре повернет налево, а еще через некоторое время ты попадешь в большой зал. Порубив демона, нажми кнопку на стуле на юге и возьми зеленый силовой куб с постамента на севере. Беги дальше в проход на юго-востоке. Спустись вниз, затем поверни рычаг в комнате на севере, поднимись в открывшийся проход и зайди в телепортер на северо-востоке.

Кликни на картине на южной стене и выйди в дверь. На первом перекрестке поверни направо, возьми синий куб, затем встань на телепортатор (пентаграмма).

Иди в единственный выход. На перекрестке — сначала на восток (возьми красный куб), а затем на юг (прыгай в телепортатор).

Поместив красный куб в пирамиду, ты сможешь выйти из этой комнаты. Иди на запад, затем, после того, как проход повернет на север, на развилке — на восток. Возьми со стола желтый куб и нажми на кирпич в стене. Вернись к перекрестку рядом с комнатой, в которой ты брал синий куб, и иди на север. Нажми на кнопку рядом с решеткой (это тюрьма), зайди внутрь, поверни рычаг и возьми ключ. Чтобы выбраться отсюда, иди дальше на север, доберись до колеса и поверни его. Вернись ко входу.

Иди на запад. Вскоре ты вновь упрешься в решетку, рядом с которой лежат два свитка телекинезиса. Прочитав один из них, нажми на кнопку за решеткой. На перекрестке сверни направо, убей человека (он думает, что ты — Блекторн, и разубедить его ты не сможешь) и нажми на кнопку за картиной на восточной стене. Возьми ключ Циары.

Вернись ко входу в тюрьму и иди на восток. На первом повороте сверни направо и, поговорив с девушкой два раза, получи очередной куб. В комнате на востоке поверни рычаг, после чего вернись в коридор и иди на север (используй только что добытый куб). Перепрыгни через дыру и, когда сможешь, сверни в проход на западе. Там на стуле нажми на кнопку, выйди из комнаты и иди на юг. В открывшейся комнате поверни рычаг и отправляйся на юг к алтарю. Помести каждый куб в соответствующий ему постамент и перетащи появившийся кусок метеорита на алтарь.

Теперь иди к комнате, в которой тебя, приняв за Блекторна, атаковал человек. Если с перекрестка рядом с ней пойти на север, то ты попадешь к телепортатору, который приведет тебя прямо в логово Гвардиана.

Неторопливо размести все знаки на постаменты, затем войди в круг и произнеси «Sanct Vas Grav In Mani An Corp» (Создать великий энергетический барьер жизни, останавливающий смерть).

А затем, когда появится твоя вторая сущность (хе-хе), перетащи валяющиеся вокруг камни в центр, размещая их по кругу. Не торопись! Поставив камень, подожди секунд десять! Когда три из них будут установлены, произнеси свое последнее заклинание: «Vas Kal An Mani In Corp Hur Tym» (Создать великую энергию смерти, убивающую жизнь).

Призванный как пример для остальных, как идеальный человек, состоящий из одних добродетелей, ты принес великую угрозу, приведя в этот мир свою полную противоположность, состоящую из одних недостатков: ведь добро не может существовать без зла. Вдобавок ты стал идеальным солдатом, вечно приходящим и выручающих людей из всех неприятностей, привел все к тому, что остальные стали во всем зависеть от тебя.

Теперь люди Британнии научились решать свои проблемы самостоятельно. Ты им больше не нужен. У тебя другая судьба.

P. S. «Аватар (удовлетворенно): «Зато теперь меня видно со всей Британнии».

МАНТРЫ, СИМВОЛЫ И ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

При помощи этой же таблицы ты можешь легко выбрать, кем именно стать в начале игры.

Город	Добродетель	Мантра	Символ	Класс
Британь	Сострадание (Compassion)	Mu	Сердце	Бард
Валория	Доблесть (Valor)	Ra	Кинжал	Воин
Минок	Жертвование (Sacrifice)	Cah	Капля	Лудильщик
Мунглоу	Честность (Honesty)	Ahm	Рука	Маг
Н. Маджинца	Смирение (Humility)	Lum	Крюк	Пастух
Скара-Бра	Духовность (Spirituality)	Om	Анкх	Следопыт
Тринсик	Честь (Honor)	Summ	Грааль	Паладин
Йев	Правосудие (Justice)	Beh	Весы	Друид

ТРЕНЕРЫ

Народ нужный и ценный. Вот краткий справочник «Кто есть где в мире «Ультимы»:

Рукопашная

Новичок — Пиратское Логово, на ринге.
Ученик — Пиратское Логово, на ринге.
Мастер — Пиратское Логово, на ринге.

Одноручные мечи

Новичок — Рыцарь в замке лорда Бритиша (в музее).
Ученик — Однорукий кузнец в Валории.
Мастер — Рыцарь в замке лорда Бритиша.

Двуручные мечи

Новичок — Дункан, у выхода из Децейта (после возвращения кинжала).
Ученик — Дункан.
Мастер — Отправляйся на северо-запад Британнии. Если смотреть по карте, то необходимое место находится на полпути от нарисованного на ней компаса до побережья Британнии в северо-восточном направлении. Там ты увидишь небольшой док прямо в океане. Если доплыть до него и посмотреть вниз, то будет отчетливо видна дверь, из-под которой выходят пузырьки воздуха. Нырни, открой ее и возьми книгу.

Посоха

Новичок — Джо Деревянная Нога в Поус.
Ученик — Тренер в Тринсике.
Мастер — Отшельник к северо-западу от Йев (ему нужна «Star of Britannia»).

Луки

Новичок — Лучник в Британи.

Ученик — Лучник в Йев.

Мастер — Йоло, к востоку от Британи.

БУБНЫ И ШАМАНЫ

В мире есть восемь святилищ добродетелей. Каждую тебе нужно восстановить, чтобы люди, живущие рядом, стали на путь истинный. Но чтобы сделать это, нужно совершить...

Ритуал Восстановления

Помести знак соответствующей добродетели (если это сострадание, то знак — сердце, если честь, то грааль) и Глиф (руну) на разрушенный алтарь (в центре святилища). Произнеси соответствующую мантру.

После того как восстановление будет завершено, не забудь забрать все с алтаря!

Не все люди вернутся к своим идеалам быстро. Как правило, тот, кто раньше яро стоял на стороне лжедобродетели, осознает свою неправоту быстрее, чем тот, кто просто подметал улицы.

Ритуал Записи

Для того чтобы записать какое-либо заклинание в свою магическую книгу, необходимо иметь соответствующий свиток, реагенты и знать слова заклинания.

Начнем по порядку. Необходимый свиток можно найти или купить. Если он у тебя есть, открой свою магическую книгу и найди в ней соответствующее заклинание. Пусть это будет, например, Light (Свет). Тогда компоненты — SA (Sulphurous Ash), слова — In Lor. Находим ритуальный круг (пентаграмма с расставленными вокруг нее по кругу свечами), кладем внутрь свиток и серный пепел, после чего по очереди зажигаем все свечи. На просьбу произнести слова заклинания отвечаем «In Lor».

Список всех компонентов также присутствует в книге заклинаний, ОЧЕНЬ советую его изучить.

Возможные проблемы

Если после этого свечи погасли, но больше ничего не произошло, это означает, что либо были неправильно выбраны реагенты или введены слова, либо это заклинание еще не доступно игроку (проверьте, заклинания какого уровня он может изучить в дневнике), либо такая магия вообще пока не работает в мире (колонны своим присутствием подавляют ее). В последнем случае восстанови пару святилищ, и все будет хорошо.

Если игра вываливается с ошибкой, то найди другие реагенты. Это известная проблема, и с ней сталкивались многие.

Ритуал телепортации

Подойди к лунным вратам и положи в центр лунный камень, затем введи мантру того святилища, к которому ты хочешь попасть. Врата внешне напоминают Стоунхендж, а камень можно достать у заключенного в Миноке.

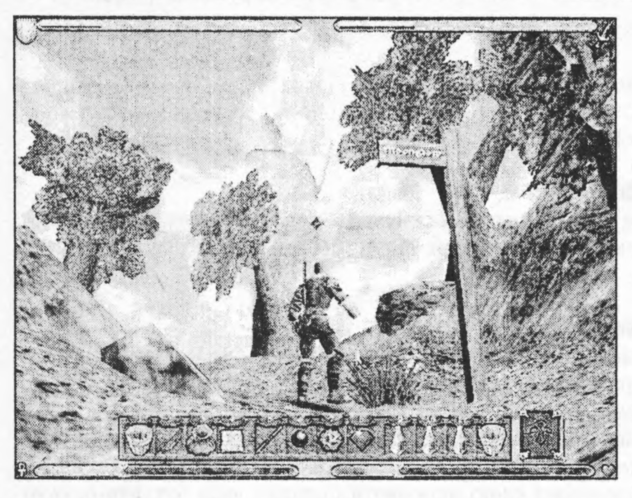
Ритуал возрождения

Подойди к восстановленному святилищу и кликни на алтаре. На вопрос, хочешь ли ты совершить ритуал возрождения, ответь «да» и набери: Vas Mani Corp.

Как и следовало ожидать, здоровье и мана будут полностью восстановлены.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Данный список вовсе не претендует на то, чтобы быть полным. Но указания по выполнению многих заданий здесь есть.



Британь

Даме перед храмом нужно дать бутылку вина (serpentwine). Найти его можно где угодно, даже в самом храме.

Змея, необходимая для производства вина, находится в Пиратском Логове, в центре острова в пещере.

Мать мальчишки, которого ты спасаешь из огня, похищена пиратами и сидит у костра наверху (надо забраться на холм и перейти по мосту). Из дневника, оставленного после смерти вором-интеллигентом, можно узнать местонахождение их убежища, пещеры, набитой сокровищами.

Бедняге в порту также нужно дать вино (serpentwine). За каждую бутылку твои способности в получении маны увеличатся.

После очищения первого святилища поговори с Кимберли в храме. Затем иди в дом мэра и пообщайся с Киллиан. Зайди в комнату за гобеленом на западной стене и почитай дневник, затем используй свиток, лежащий на столике. Снова посмотри на большой стол и возьми с него ставший видимым свиток. Прочитав его, иди к Киллиану и предъяви доказательства. Потом снова поговори с Кимберли и мэром.

Если в Деспайсе ты не убил Йоло, то по пути обратно зайди в дом, рядом с которым гуляет воин (в этом доме на первом этаже обитает женщина, которая поблагодарит тебя). Поднимись на второй этаж, и от Йоло ты получишь очень хороший (в особенности — против драконов) лук.

Для починки маяков нужно найти несколько специальных камней.

Бриллиант: в пещере неподалеку от южного побережья в Логове Пиратов.

Сапфир: с юго-востока от Йев или с северо-запада от замка лорда Бритиша, в бочке.

Рубин: в затонувшем корабле у западного побережья Тринсика.

Поус

Так же, как бедняка в Британи, тут вином можно поить лекаршу. С тем же эффектом.

Пиратское Логово

Купив в таверне грог и споив его привидению у маяка, ты узнаешь, как попасть на обломки его бывшего корабля. К сожалению, ничего ценного (кроме золота) там добыть нельзя.

Куклу ты найдешь на северо-востоке, на небольшом песчаном островке, кишащем зомби. Она частично засыпана песком.

Поговорив с девушкой-рабыней (работорговцу скажи, что собираешься ее покупать), иди на восток и найди в корабле письмо. Отнеси его к Сэмхейну. Существует другой способ: просто выкупить девушку за энную сумму.

Мунглоу

Когда ты в третий раз встретишься с мальчишкой-лгуном, он снова расскажет о том, как убивают его отца. На этот раз ему стоит поверить. Зайдя в его дом, ты сможешь помочь ему разобраться с врагами (хотя он прекрасно справится и сам). Маг попросит по-

мочь ему — надо найти дневник. Он находится на юге от города, в лачуге неподалеку от дока с лодками.

В первой пещере, куда тебя пошлет Тайдус, ты найдешь кинжал. Верни его рыцарю Дункану, который встретил вас у входа в подземелье, и он обучит тебя сражаться на двуручных мечах.

Тринсик

После очистки местной часовни поговори с кузнецом. Он согласится выковать вам меч за три куска черного камня и некоторую сумму. Соглашайся, он того стоит.

В северо-восточной части восточного острова ты можешь найти пещеру гоблинов. В ней возьми предмет под названием «Star of Britania». Его нужно отнести к тренеру по посохам в Йев.

Как начать игру с полным комплектом черных доспехов

Тут придется немного ее поломать... Во-первых, в файле default.kmp добавь строчку:
alt + shift + f = toggle_avatar_ fly

Начни игру заново и иди к гадалке, чтобы выбрать свой класс. Затем подойди к большим воротам перед домом Аватара рядом с тренировочной площадкой. Пересечь их можно либо при помощи чит-кодов (нажми alt-shift-f), либо перепрыгнув с деревянной куклы (говорят, прецеденты были), либо построив лесенку из подручного материала (например, из хлеба). Оказавшись там, повернись к правому дереву и за ним поверни рычаг. Появится ряд телепортаторов. Самые ближние к воротам позволяют вам одеться в определенный вид брони. Найди тот, который выдает черную броню, и, записавшись, прыгни в один из дальних телепортаторов.

Твоя задача — попасть к той башне, с которой начинаешь свое путешествие по Британнии при нормальной игре. Зайди внутрь и с помощью кода пролети в комнату, где берешь почти все свое снаряжение. Оставь все вещи там (броню, меч, лук), а затем выходи на улицу (обязательно через дверь). Лети наверх башни и входи в телепортатор.

Альпинизм – это просто

Периодически возникает необходимость куда-либо запрыгнуть или залезть, а сделать это очень сложно. В этом случае имеет смысл положить на землю какое-либо оружие (например, посох). Как правило, оно ставится вертикально. Залезай на него («С»).

В случае с холмами очень удобно пользоваться парой бутылок с зельями. Размести одну на высоте, на которую можешь запрыгнуть, и заберись на него. Затем помести второе зелье еще выше и залезь уже на него. Первое перенеси еще выше, и т. д.

Как получить много-много мешков

Мешки — это весьма полезная вещь, позволяющая персонажу хранить намного больше предметов. Поскольку вес вещей не учитывается, наличие большого количества мешков становится особенно важным.

Когда Равена будет возвращать тебе твой рюкзак, ты уже увидишь, что количество мешков в нем увеличилось (в них будет сложено то, что ты носил на поясе и держал в руках). В будущем подобный глюк будет наблюдаться в тюрьме Вронг: выбравшись из камеры и найдя свои вещи, можно обнаружить, что мешков стало на один-два больше. Но тут можно схитрить, выйдя в коридор и сдавшись охраннику. Вернувшись в кладовку, получишь еще лишний мешок, а потом (если повторять этот трюк) еще и еще...

В следующем номере в рубрике «Хинтблок» мы расскажем, как можно без особых усилий стать невидимым для монстров и как заносить заклинания в книгу, не расходуя при этом свитки и реагенты.

URBAN CHAOS

Разработчик: **Mucky Foot**
Издатель: **Eidos Interactive**
Выход: **декабрь 1999 г.**
Жанр: **3D Action**
Требования: **P233(PII-300), 32(64)Mb**
Рейтинг: 8.0

Новобранец «органов» – D'arci Stern – спортсменка, комсомолка и, наконец, просто красивая девушка взваливает на свои не то чтобы хрупкие плечи проблему борьбы с преступностью в одном захолустном городишке.

Оружие

Кулаки

Носятся отдельно и достаются в случае нападения. Изначально с тобой и могут помочь в любой ситуации. Особенно хороши тем, что валят противника на землю и способствуют проведению ареста. Таким образом, кулак можно назвать лучшим способом добыть приличное оружие в самом начале миссии. Урон от одиночных ударов в корпус невелик, истинная ценность проявляется в трех комбо, повторенных не один раз.

Нож

Средство для «кровавой содомии»: подскочил, выхватил, пару раз махнул — и враг повержен. Со всхлипываниями падает на асфальт, удивленно трогает кишки и безропотно отдает оружие и аптечки. Если не хочешь тратить патроны, а противника надо убить, а не взять в плен, то пользуйся этим столовым прибором на здоровье. Надобность в нем практически отпадает (если ты не идешь, конечно, по стопам Джека Потрошителя) после пятой миссии из-за достаточного количества патронов и огнестрельного оружия на квадратный метр города.

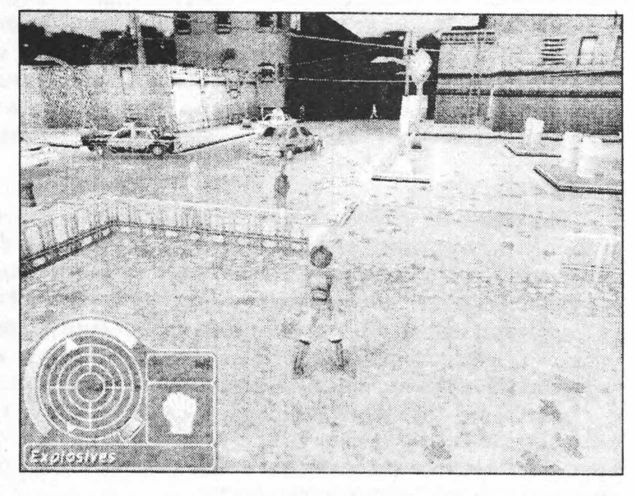
Бейсбольная бита

Любимейшее оружие для уличных боев американской шпаны 80-х. О, как славно они размахивали этими битами, идя стенка на стенку. Классика! В Юнион-Сити немножко не так. Быстро обезвредить и обездвижить — вот главное ее предназначение. Представь: прямо по улице на тебя бежит громила, совсем недвусмысленно размахивая огромным ножом. Ты достаешь биту и одним точным ударом в лоб заставляешь противника упасть к ногам мешком фекалий, а потом делай с ним, что пожелаешь.



Пистолет

Красивая игрушка. Дается в начале любой миссии. Недостатки: невысокая убойная сила, расстояние поражения тоже не супер, скорострельность совсем не скорая, отчего любой противник успеет нашпиговать тебя свинцом прежде,



чем ты перезарядишь свой пугач. Единственное, что успокаивает: после третьего уровня (не считая тренировки) патроны считать не нужно будет.

Шотган

Пою я славу оружию помповому! Нет ничего приятнее, нежели с одного выстрела уложить особо стремительного вражину. Подлетит тот, рухнет мясом на асфальт, багряный от крови, и споет лебединую песню. Патронов не так много, но все же достаточно, чтобы отбить лобовую атаку десятерых Кошек. С ним не страшно и на приступ идти. Пользуйся им, и да пребудет с тобой Марс и сын его Сникерс.

M16

Хорошее оружие, скорострельное, поглощает патроны в неограниченных количествах и полезно только при стремительной атаке на укрепленные базы врага. Лучшее средство против Падших в черных костюмах. Им просто не удается поднять свое оружие и сделать хоть один выстрел.

Гранаты

«Выковырка». Помогает вычленить вражеское тело из-за стены, бочки, перегородки, забора. Сложная система нацеливания и броска полностью исключает сей вид амуниции из быстрого уличного боя. Тем более, что зацепить взрывом может как своих, так и чужих (чаще, конечно, страдают пешеходы, разлетающиеся в разные стороны).

Мини-ган

Крошит тебя к чертовой матери, расчленяет на кусочки и разбрасывает их, расплескивает по стенам, отрезает конечности и не конечности. Жаль, что пострелять из него так и не удастся.

Не улица – город разбитых фонарей

Нелегки полицейские будни, особенно в суперсовременном Union City. Там, где последние технологические разработки применяются повсеместно, где жители купаются в достатке и благодати — там, несомненно, начнется гниение, ибо не может плод зреть вечно. Преступность — вот что стало началом разрушения прекрасного города, стоящего на рубеже веков. Если раньше попадались отдельные личности, по пьяни грабившие магазины и проходящие в метро без оплаты, то теперь кто-то организовал мощную организацию, хорошо вооруженную и с прилично обученными кадрами. Полиция, растолстевшая на пончиках и кофе, с ног сбилась, пытаясь взять ситуацию под контроль. Ничего не выходило: убийства стали так же часты, как и аварии на дорогах, сила вышла вперед и стала главенствующим принципом в управлении городом и людьми. Скорее всего, власти города бездействуют по причине заинтересованности в происходящих бесчинствах. Найдется хоть кто-то, способный восстановить равновесие в городе?

Было бы здорово, если бы Героем оказался кто-нибудь с безупречной репутацией. Например, полицейский, отважный, как сто тигров, и при этом являющийся хрупким созданием — девушкой. Только такая личность способна обрезать усы банде под названием Дикие

Кошки (WC). Словно на заказ, в одном полицейском участке обнаруживается девушка-полицейский. Ее результаты во всех отборочных тестах — лучшие, и физическая подготовка на высшем уровне, даже для мужчин. Вот ее и избирает начальник полиции в качестве орудия уничтожения. Если не справится, то новую найдут, а пока можно и с этой поработать. Главный подписывает бумажку, и тебя отправляют на подготовку к битве за Город.

Training

Без тестов на прочность и выживание никуда. Вдруг ты не умеешь водить быструю полицейскую машину, лихо заворачивать на крутых поворотах и выкручивать руки бравым молодцам? Что тогда с тобой будет на улицах города? Поэтому придется поднапрячься и пройти хотя бы четыре проверочных теста. Вождение и драки в основном лимитированы временем, что на первых порах серьезно раздражает. Но поверь мне — это поможет в будущем. Главное — внимательно слушать все инструкции тренера, потому что можно битый час бегать, не понимая, почему миссия не заканчивается.

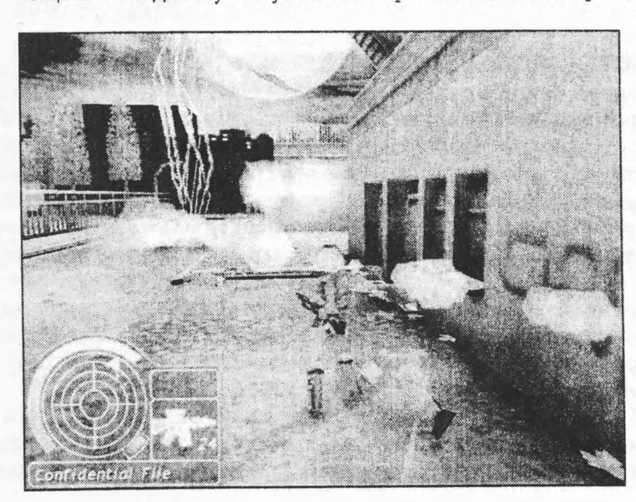
Допустим, что тренировка подошла к концу и тебя наконец-то допустили к патрульной службе. Это не значит, что в будущем нельзя будет снова потренироваться — наоборот, по истечении какого-то времени появятся новые, более сложные трассы для гонок и крутые ребята для рукоприкладства.

RTA

Наступило время показать, кто в городе хозяин. К сожалению, Д'арси (имя девушки) еще не известно, какую задачу возложил на ее плечи начальник полиции. Да и правильно, зачем девушку заранее пугать — пусть она сначала побегает по простым поручениям, не требующим особых навыков и знаний. К тому же это прекрасная возможность подкачать мышцы, развить реакцию и выносливость.

Первое задание не отличается особой крутизной, но все-таки без него никуда. Задача такова: на Зарб-авеню произошла авария — водитель такси не справился с управлением и въехал в столб, сметя при этом пару скамеек и цветочный горшок. Нарушитель с места преступления скрылся, оставив машину (скорее всего, он ее украл), и вдобавок сбил пешехода. Сейчас надо добежать до места аварии и аккуратно доставить потрепанный автомобиль к полицейскому участку. Ориентируйся по компасу, и быстро найдешь машину и парочку копов возле нее. Переговорив с ними и выяснив детали, садись за руль и вперед к участку, где машину проверят и зарегистрируют.

К этому моменту появилось новое задание: арестовать одного из бандюг, промышляющего неподалеку «обуванием» прохожих. Взять приказано живьем. Отыскав хотя бы одного преступника, подойди к нему поближе и, удерживая клавишу вперед и «Z», попробуй схватить за руку и опрокинуть грузное тело на мостовую, после чего уже несложно будет провести арест («C»). Level complete.



Jump

Наконец-то хоть один человек в этом сумасшедшем городе перестал воспринимать ситуацию как данность и выразил свой протест. Немного антисоциально, но все же... На Китинг-авеню должно вот-вот совершиться самоубийство:

отчаявшийся гражданин залез на крышу высокого дома и грозится броситься вниз, если к нему кто-нибудь подойдет. Прыгать он пока не решается, чем и нужно воспользоваться. В принципе, никому нет дела до самоубийцы, но, видимо, полицию вызвали дворники, которым потом этого человека отскребать от асфальта.

Забраться на крышу дома кажется немного проблематичным, поэтому придется искать обходные пути. Например, можно пересечь улицу и, воспользовавшись лестницами и мусорными баками, взобраться на последний этаж дома повыше, а оттуда по натянутому тросу — прямиком на нужный дом. Главное, чтобы все это прошло незаметно для самоубийцы, а то миссия будет провалена — сам понимаешь, почему.

Но это еще не все. Попутно придется помочь коллеге-полицейскому, который по нерадивости своей оставил служебную машину с ключами в замке зажигания. Естественно, машину похитили через минуту после того, как коп зашел в кафе. Сам он бегать по улицам и разыскивать свою машину не может (неизвестно, почему), а предпочитает взвалить эту задачу на хрупкую девушку. Настоящий шовинист. Удачных поисков, тем более что коп сумел кое-как описать автомобиль и похитителей. Они не могли далеко уехать.

Gun Hunt

Из названия понятно, что надо искать оружие, а точнее — пистолет, который является важной уликой в деле WC. Из него был застрелен какой-то важный чиновник. Где лежит оружие, пока не известно, но у полиции есть информатор — человек, лично наблюдавший процесс скрытия улики от правосудия. Пока свидетеля не убрали, надо найти его и допросить.

Хорошо, что есть точная информация о его местонахождении — небольшой парк в южной части города. Там у газона стоит высокий бородатый человек в сером свитере — вот он и есть нужный информатор.

Не советую тебе сразу подходить к нему и напрямую спрашивать об оружии, потому что не ты один знаешь о его ценности. Тут в засаде человек пять сидят и ждут любого копа, осмелившегося сунуться в район Кошек. Для начала подстрели охрану, а потом уже иди к нужному мужчине. Тот немногословен, просто пальцем покажет в нужную сторону и назовет адрес. Бегом туда.

Старайся не оставлять на поле боя ничего лишнего: все боеприпасы бери с собой, потому что через минуту начнется приличная заварушка. Перебив и арестовав всех преступников, внимательно осмотри большие ящики — оружие лежит за ними. Все. Возвращайся в участок с уликой и старайся не потерять ее где-нибудь в драке, а то босс будет очень недоволен.

Trouble in the Park

Мое любимое задание, точнее, одно из тех многих, где требуется максимально тщательно очистить улицы от Кошек. Делай все, что хочешь: бей руками-ногами, отстреливай головы из шотгана, бегай за гангстерами с бейсбольной битой. Главное — не увлекайся и посматривай изредка на индикатор здоровья, потому что в этой части города аптечки — не самый популярный предмет.

Цель миссии — профильтровать Буш-парк и отсеять всякую рвань, занимающуюся грабежом и насилием. С этого момента ты в игре не один. Тебе на подмогу, откуда ни возьмись, появится помощник со странным рюкзаком и приличным шотганом в руках. Парень больше похож на представителя спецслужб, замаскированного под профессора, вернувшегося из похода со слета любителей походной песни: с рюкзачком, маленькой бородкой и в шапочке. Но боец, признаюсь, неплохой — валит всех, с кем не удалось разобраться тебе. Зовут новоявленного героя Ропер, прошу любить и жаловать.

В ходе задания никаких проблем возникнуть не должно, успевай только патроны подбирать и отстреливать подкрепление босса WC.

Gate Crusher

Первое серьезное задание — в этот раз не надо будет арестовывать шпану. Полиция получила улики для решения одного важного дела, связанного с Кошками. И тебе выда-

дут ордер на взятие под стражу босса местной ячейки Диких Созданий. Даже забудь о том, чтобы пристрелить мерзавца: тебе за это начальник голову оторвет. Гангстера надо любой ценой взять живым.

Придется потренироваться в рукопашном бое. Но это не означает полный отказ от огнестрельного оружия, ведь у любого уважающего себя босса есть хорошо натренированная команда телохранителей. Вот с ними тебе и придется сначала разобраться, прежде чем сможешь дотронуться до тела ББ (Большого Бандюгана). Помощи со стороны не жди — полиция в этот район не суется, а Ропер где-то бродит. Напав на босса, обезоружь его или оглуши битой, а потом вяжи покрепче. Когда наручники защелкнутся на руках ББ, остальные его друзья тебя уже не тронут.

Arms Breaker

Полиция схватила поставщика оружия, а тот навел на крупную партию товара, только что отгруженного Диким Кошкам. Груз был разделен на две части и доставлен в разные районы. Тебе предстоит уничтожить обе поставки, иначе Хаос настанет намного раньше, нежели был запланирован сценаристами.

Находится оружие в огромных деревянных ящиках, под хорошей охраной. Для начала придется отыскать взрывчатку, ведь груз пистолетом не уничтожить. Смертоносную упаковку тебе даст Ропер — его легко найти по радару; а вот дальше придется действовать в одиночку. Когда найдешь первое место, на первый взгляд оно покажется неприступным: все огорожено решеткой. Единственный способ через нее перебраться — подогнать стоящую неподалеку «Газель» вплотную к забору. После чего выходи из машины и забирайся на ее крышу, а оттуда прыгай через решетку. Динамит быстро закончит работу.

На этом проблемы только начинаются: пришло новое задание — уничтожить pick up team, направленную на ваш перехват. Не мне учить тебя убивать... Второй груз оружия уничтожается тем же способом, только грузовик придется загнать в узкий переулок, а потом с него уже прыгать к заветным коробкам.

Media Trouble

Похоже, Диким Кошкам надоело прятаться по подвалам и темным переулкам. В этот раз они решили играть по-крупному и в открытую: похитили журналистку Гордански, которая проводила собственное расследование убийства некоторых важных персон в государственном аппарате. За нее назначен выкуп. Это происшествие, если окончится смертью девушки, будет плохой рекламой для полиции, поэтому на выручку репортеру отправлен лучший агент — ты. Сначала одолжи у Ропера гранату, с ней можешь двигать к пляжному домику, где под охраной содержится журналистка. Побереги здоровье и патроны; отстреливать не в меру напористых бандитов лучше из шотгана, так вернее. После того как девушка будет освобождена, наступает самый ответственный момент: доставка живого товара на дом. Надо вернуть заложницу домой в целости и сохранности. Опять-таки для достижения цели пользуйся, по возможности, шотганом или чем-нибудь помощнее.

Urban Shakedown

Босс самоуверенно заявил, что наступил тот момент, когда полиция сможет наконец нанести сокрушительный удар по Диким Кошкам. Сам-то он на улицах не бывал и не знает настоящей расстановки сил. Но приказ есть приказ, надо отправляться на верную смерть и всеми средствами пытаться оттянуть ее приход.

Для экономии времени лучше перемещаться «прыжковым» способом. Убивать всех, на кого хватит сил и патронов. Ситуацию спасает хорошо снабженная боеприпасами армия противника — им ведь не терпится поделиться патронами с полицией.

Auto Distress

Нравится, не нравится — рули, моя красавица. Миссия на время и очень суетливая, придется хорошо побегать/попрыгать, порулить в агрессивной манере. Дело в том, что

боевики из WC подогнали к какому-то дому машину, начиненную динамитом. Таймер уже тикает. Полицейские — люди в массе своей ленивые, бегать по улицам с запалом в заднице — не их работа, для этого существуют такие, как ты. Поэтому, не теряя драгоценных секунд, прыгай к месту, обозначенному на карте, и залазь в мину на колесах.

НИКОГДА не возвращайся на базу тем же путем, что прибежал — боевики надежно перекроют дорогу грузовиком так, что до минеров не доехать. Как только первый автомобиль окажется в руках специалистов, шеф получит координаты второй, запасной машины-мины. Повтори операцию за более короткое время — и можешь прокалывать дырочку для медали.

Grim Gardens

Расследование сержанта Бруанта закончилось удачно, и полицейские перехватили большую партию кокаина. К сожалению, еще немного отравы Кошки сумели доставить на склад. Задание — уничтожить два оставшихся контейнера. Для этого сначала отыщи взрывчатку, а потом направляйся к большому дому у парка, обиталищу местного князька-супербандита.

Проникнув во внутренний дворик, сначала нажми power switch, а затем активизируй лифт у зеленого фонтана. Наверху, воспользовавшись натянутыми тросами, ты доберешься до наркоты. Хорошо бы пару пригоршней в карман положить, а потом все разнести — обеспечить себя можно на всю оставшуюся жизнь... Ну ладно, подавив желание и сглотнув слюни, возвращайся на базу, там босс уже чертит новые планы наступления.

Semtex

Все попытки обуздать WC ощутимых результатов не дали, банда уже захватила восточную часть Юнион-Сити и хозяйничает на улицах. Стратег-гений, начальник полиции, предложил взорвать банду изнутри в прямом и переносном смысле. Д'арси должна пробраться на хорошо охраняемую бандитами фабрику корпорации Семтекс и уничтожить какие-то две бочки с химическими отходами.

Перед операцией проконсультируйся с Диксом, он ожидает тебя на бензоколонке. Но не все так просто, он не один — с ним целая ватага неугомонных Кошек, жаждущих молодой женской плоти. Засада, короче говоря.

Отбился, поговорил и был послан на одиннадцатую улицу на встречу с Моко, местным бандитом. В этом месте глубоко вздохни и приготовься встретить Смерть. Одного из тех парней, что в заставке крушат все и вся из мини-ганов. На радаре он обозначен ярко-белой точкой. Надеюсь, что в руках ты держишь мощное, очень мощное оружие. Удачи.

Если в этот раз ты все-таки выжил, оздоравливай тело и беги на встречу с Ропером, он-то и покажет, где находится фабрика и что именно там надо уничтожить. Проникнув на запретную территорию через главный вход, ты лицом к лицу столкнешься с полицейским. Так вот кто был информатором у Кошек. Поэтому-то они и действовали на шаг вперед полиции. Убив Смита, заползай наверх и двигайся вдоль решетки к бочкам. Советую стрелять по ним издалека.

Cop Killers

Операция по спасению заложников проходит в три этапа. Первый, как всегда, прост в исполнении, но отнимает много времени. Д'арси должна зачистить территорию, по которой придется в будущем переносить заложников. Настоятельно рекомендую обзавестись шотганом. Вторая рекомендация — уничтожать все мины, попадающиеся на дороге. Не дай Бог, если какая-нибудь из них взорвется от шальной пули и заложник погибнет.

Добежать до заложника не так-то просто, требуются навыки лазания по крышам. Зато когда ты окажешься рядом с первым заложником, за дело возьмется друг Ропер. Добивая преступников, он должен добежать до Бэка и отнести его на спине в безопасную зону. Учти, что с человеком на плече ты не сможешь стрелять, поэтому аккуратно оббегай появляющиеся патрули Кошек. Едва Бэк окажется под охраной полиции, Д'арси должна

начать обратный путь со своим заложником. Никаких проблем в доме возникнуть не должно, за исключением небольшой засады у самой зоны. Вооружись заранее чем-нибудь серьезным — M16, например.

South-Side Offensive

Доигрались — Дикие Кошки взяли город под свой контроль. Не уверен, что это у них получилось без помощи властей; быть может, здесь замешан и мэр города, но не будем торопить события. Все в панике, отряды бесчинствующих бандитов наводнили улицы, мирные граждане заперлись в квартирах и отказываются выходить на работу и в магазины. Не осталось ни одного целого автомобиля и неразбитой витрины.

Хорошо хоть начальник полиции еще с нами — он отдаст приказ, больше похожий на вопль отчаяния: выйти на улицу, отбить полицейский участок и постараться уменьшить численность бандитов на 70%. Счетчик расположен немного выше радара. Kill'em all! Проорав сей клич, вытаскивай пистолет и вперед к полицейскому участку. В этом деле своим шотганом тебе поможет Ропер. Кстати, по ходу задания ты узнаешь, что WC — не есть причина разрушения города, за ними стоят куда более грозные силы. Оставляю тебя — наслаждайся происходящим на улице.

Psycho Park

Здесь ты не посетишь Парк психоделических аттракционов — задание сводится к окончательной зачистке города. Если раньше проводилось «легкое прочесывание», то теперь настало время тотального уничтожения. Для начала уничтожим командование — местного босса-психопата, выдвинутого на пост убитого тобою ранее человека. И сделать это желательно побыстрее, пока гангстер не передушил полгорода. Лучше издалека отстрелить ему голову и бежать на помощь Falcon group, параллельному отряду полиции, попавшему в засаду.

К сожалению, слишком поздно — все перебиты, но еще можно отомстить. Перехватывай Wildcat Kingpin и вломи по полной; но и это еще не все. К ним бесплатно прилагается группа элитных бойцов Кошек, которая с большой скоростью движется к Генеральному штабу. Прыгай им наперерез, иначе проиграешь все, что можно. Лично я застал их у самых дверей, и если бы не отвлек их выстрелом из автомата, то они захватили бы здание. Чтобы предотвратить повторение нападения, встань у главных ворот и методично отстреливай подтягивающиеся силы противника. В общем, Cat Elite — это не шутки. Особенно в количестве четырех отрядов.

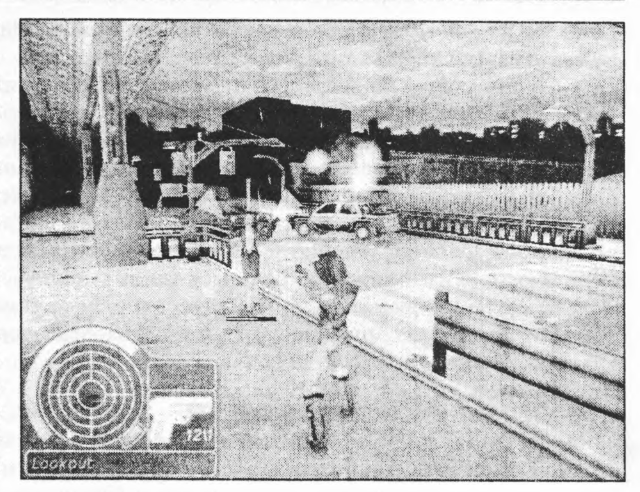
The Fallen

Самая интересная миссия в игре — найти пять улик, которые помогут расследовать убийство. Сначала ознакомься с местом преступления, погляди на труп, поговори с сержантом Эстевезом. Конечно, делу это не поможет, но хоть какие-то зацепки найти удастся.

После рапорта поднимись на крышу дома, рядом с которым было совершено убийство. Сделать это можно, воспользовавшись лестницами во внутреннем дворике. Примерно ориентируйся на белую точку; ту самую, что обозначает Падшего — соответственно, будь готов к месиву и взрывам.

Осмотрев еще один труп на крыше (там найдешь первую улику), можешь сделать вывод, что это двойное убийство. После чего спускайся вниз, найди женщину у забора рядом с местом первого преступления и поговори с ней. Она сильно озабочена пропажей мужа и только одно о нем знает — что он направился в Скарперс Коув. Бегом туда, это может быть след.

Перебив наглую охрану на входе, передвигайся к пляжу — может, еще успеешь спасти бедного Брэддока. В любом случае вторая улика тебе обеспечена. Новый маршрут будет определен сразу и приведет тебя к Dancing Fool Club; кстати, можешь для удобства воспользоваться машиной.



У клуба перестреляй Кошек и еще одного Упавшего, чем заработаешь третью улику. В это время по рации сообщат о звонке в полицию от подозрительного гражданина. Выехав на место, расспроси звонившего и поднимись на крышу, где он якобы видел преступника. Залезть получится с соседнего дома.

Надо же, человек был прав — в награду получишь четвертую улику. Осталась последняя, которая находится в парке. Дело слегка усложнится заложниками, но, думаю, ты выпутаешься. Наверное...

Stern Revenge

Не вышло! Все так хорошо начиналось, а закончилось пленением. На этом игра не заканчивается — ведь есть друг-Ропер с верным шотганом. Ему-то и предстоит спасать не очень удачливую девушку. Заодно и еще нескольких человек освободит, он ведь тоже герой.

Когда я бежал к заветной точке на радаре, казалось, что восемью патронами не обойдусь. Но оказалось, напрасно боялся. Заложников и Д'арси охраняли четыре человека, которые так и не поняли причины своей смерти.

Назад возвращаться легче, потому что к огневой мощи прибавится пистолет Стерн. К этому времени Кошки захватили еще заложников и держат их на центральной площади у памятника. Не понимаю, почему так мало бандитов в их охране, если два человека за три секунды могут перестрелять гангстеров? А вот и ответ: через минуту за заложниками приехала целая автоколонна «Газелей». Видимо, они хотели увезти их в более безопасное место. Что ж, добьем гадов, расстреляем из ружья все три машины и прикончим водителей, чтобы в будущем неповадно было людей воровать...

Transmission terminated

Сомнений не осталось, за всеми чинимыми безобразиями стоит один человек — мэр города Бэйн. Под личиной государственного деятеля скрывается ужасное создание из нострадамусовского предсказания. Остановить его — уже не дело чести, а попытка спасти мир.

Сегодня днем, буквально через полчаса, Бэйн выступит с обращением по центральному телевидению; единственный способ прервать трансляцию — это уничтожить передатчик на телецентре. На все про все отпущено полчаса — думаю, уложишься.

К основному заданию добавлена вторая миссия, не менее важная: спасти заложников на фабрике. Пути прохождения два.

Отыскиваешь на радаре снайпера и добираешься до него, воспользовавшись домом через дорогу. Там перелезаешь через решетку и забираешься на самую верхотуру, а оттуда по узенькой балке через улицу и на другой дом. Радом со снайпером обретешь гранату и нужную взрывчатку. Но это усложненный вариант.

Не обращая внимания на выданные полчаса, бежишь к фабрике и перебиваешь охрану на входе — полицейские помогут, если что. Единственная сложность заключена в слишком серьезном бое внутри фабрики — без гранаты тяжеловато придется, но M16 всегда поможет. С помощью автомата зайди внутрь фабрики и расстреляй Отпавшего; далее дело за малым — полсотни вражеских бойцов на каждом этаже. Не зацепи случай-

но заложников, мужиков в зеленых комбинезонах. На последнем этаже ты найдешь нужную взрывчатку и оставшихся заложников.

Получив любым из вышеперечисленных способом взрывчатку, направляй свои стопы к телецентру. Естественно, просто так наверх подняться не получится. Переходи улицу и поворачивай в первый переулок. В маленьком дворике под охраной двух головорезов стоят три зеленых помойных бака, на одном из них нарисована прелестная кошечка. Перебив бандитов, вскарабкивайся на обозначенный меткой ящик и прыгай на крышу. Быстро пересекай открытое пространство и поднимайся на самый верх.

Начинается самое неприятное — троекратное пересечение улиц при помощи тросов. Если сорвешься — придется начинать заново, поэтому будь максимально осторожен. Только так ты доберешься до телецентра, где тебя ждут не дождутся Кошки все мастей и, конечно, Запавший с мини-ганом. Попробуй взорвать тарелку передатчика — может, получится...

Estate of Emergency

Арест Бэйна после неудавшейся трансляции стал главной задачей и проблемой для полицейского управления. Но для этого не хватает сил и народу, цитадель мэра отлично укреплена и защищена как Кошками, так и Перепавшими. Поэтому единогласно было принято решение послать на задание Д'арси. Одну. Чтобы достичь максимального разрушительного эффекта.

Основная причина, по которой никто не может застать мэра врасплох, это суперсовременная сигнализация. Но, как и любая охранная система, она требует электрического питания, т. е. у нее есть аккумуляторы. Вот их и предстоит найти и выключить, а потом можно и за мэра приниматься.

Чтобы добраться до заветной кнопки «Off», придется много побегать по крышам особняка мэра и пройти через подвесную галерею. Радар поможет в этом. Но приготовься к худшему — в доме тебя все равно схватят, как бы ты ни сопротивлялся и ни отстреливался. По сюжету так, а против него не попрешь.

Как всегда, в полиции есть только один претендент на кандидатуру спасителя — Ропер. Повторив им путь, пройденный ранее Д'арси, быстро, без лишних слов освобождай плененную девушку и беги на взлетную площадку по радару — через несколько секунд с нее поднимется в воздух вертолет с мятежным мэром. Если не успеешь, все усилия напрасны. Такого скопления противника я еще не видел! Но помни: мэр должен остаться в живых.

Seek, Sneak and Seize

Если честно, я бы еще на прошлой миссии закончил игру, но не я здесь распоряжаюсь, поэтому приходится продолжать.

Полиции не удалось найти достаточно информации на преступника-мэра, поэтому через минуту ты будешь отправлен на новое задание — на поиск компьютерного диска с зашифрованными бухгалтерскими книгами мэрии, последней возможности засадить за решетку Бэйна.

Находится диск в тайниках Лаборатории Гаэмин, что расположена не так далеко от полицейского управления. Попасть в нее можно только через широко открытые центральные ворота — естественно, охраняемые, без этого никак. А сам диск, если тебе будет до него дело, просто лежит на полу в лаборатории и дожидается, пока его подберут заботливые руки. Подлечись, главная битва еще впереди. Теперь надо встретится с Ропером. Где — покажет радар.

Target UC

Мэр, а точнее — его помощники, оставшиеся на воле, решили действовать более решительным способом, нежели мочить безобидных граждан. На город нацелены три ракеты, которые должны вот-вот взлететь. Если это произойдет, город умрет в прахе. Допустить такое, конечно же, нельзя.

Тебя высадят в заброшенной маленькой деревушке где-то в горах — всюду снег, до противного холодно и скользко. Сначала обзаведись оружием моментального уничтожения — шотганом — и найди взрывчатку для ракеты (она на небольшом возвышении среди ящиков и охранников). Только тогда можно идти на штурм.

Загвоздка такая: стоит стражам ракеты заметить тебя, как моментально нажимается кнопка запуска, что нежелательно. Есть два способа обезвредить боеголовку: первый — подкрасться к ракете и незаметно подложить бомбочку; второй — добраться до пульта управления первым и перестрелять из шотгана охрану, а потом взорвать смертельный «карандаш». Должно получиться.

Headline Hostage

До боли знакомая ситуация — журналистка Гордански снова в плену у Западших, прямо беда с ней какая-то. Что ж, идем на выручку.

Забравшись в дом через сад, засаженный минами (не забудь потом взорвать их!), беги напролом к журналистке, не обращая на врагов внимания, потому что таймер тикает. Как только сумеешь поговорить с репортером, счетчик остановится и можно начинать крошить преступников и выводить бедную девушку из-под обстрела. Смертельная обязанность обеспечена и гарантирована.

Insane Assault

Так я и знал! Если вначале появился Нострадамус, то без магии и Великих волшебников не обойтись. Бэйн — не кто иной, как волшебник, желающий захватить мир. Ну, дядя с амбициями. На таких всегда находился Герой, желающий предотвратить всевластие.

Перехватывать мага будем, начиная с Brick Road Corner. Точнее, не его самого, а вызванного из другого мира озабоченного монстра, дышащего огнем и разрушающего проезжающие мимо автомобили. Вряд ли у тебя найдется что-нибудь мощнее пистолета — но хоть что-то, не с ножом же на него бросаться... Громада живучая и агрессивная; попробуй быстро забраться на крышу и оттуда медленно лишать здоровья глыбу кипящего камня по имени Баалрог. Такая тактика должна сработать.

Day of Reckoning

«Убить Бэйна» — как давно я ждал этих слов! Иными словами, ты добрался до финала, последней миссии. Порой казалось, что этого уже не случится...

Итак, для начала спаси трех полумертвых граждан; не забывай отстреливаться от периодически возникающих бандитов. Едва все пострадавшие окажутся в безопасном месте, наступит вторая фаза атаки — уничтожение топливных баков. За это возьмется Д'арси — девушки как-то более грациозно спасают мир.

Единственная гадость — вся миссия на время, которого катастрофически не хватает, поэтому не теряй понапрасну драгоценных секунд, спасая людей, — ведь многое еще впереди. Хочу оставить тебя здесь — надеюсь, что полученный тобою ранее опыт поможет свести счеты с сумасшедшим магом без больших затрат. Давай, спасай мир.

P.S. Всегда внимательно смотри на карту, выбирая следующую миссию, потому что периодически возникают дополнительные задания, где можно побегать Кошкой и побить надоевших полицейских или поездить с ускорением на новых треках. Все в твоих руках.

11 Зак. 407

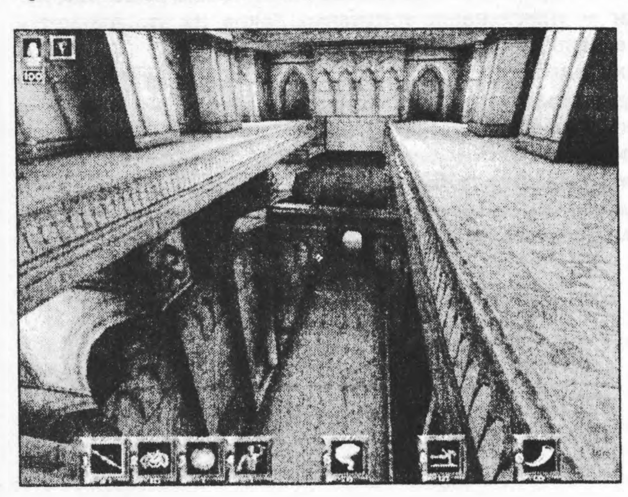
Wheel of Time

Разработчик: **Legend Entertainment**
Издатель: **GT Interactive / SoftClub**
Выход: **ноябрь 1999 г.**
Жанр: **3D Action**
Требования: **P200, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 128Mb)**
Рейтинг: **8,8**

Фэнтезийный экшен, основанный на вселенной книг Роберта Джордана. Забудь про бластеры и плазмометы третьего тысячелетия, отныне твоя стезя — магия, тайная и явная!

Как это было

История темная, и концы ее давно потеряны в бесконечном полете Времени. Умерли те, кто помнил ее Героев, и умерли те, кто слышал о тех, кто помнил. Казалось, что навеки забыто соперничество Добра и Зла. С тех пор как отважные девушки-маги Айседаи сумели обуздать снимающего кровавую жатву Темного и заточить его в глубочайшую пропасть, никто и не хотел задумываться о судьбе побежденного. Но остались слуги Дьявола на земле, забились в щели и копили веками силы и магию, чтобы однажды восстать и вернуть Хозяина в мир живых. Тихим вечером бились лепестки огня в камине и быстро умирали, облизывая темную решетку. Молодая девушка, начинающий Айседай, сидела у себя в комнате и читала потемневший от времени манускрипт. Поскрипывали деревянные перекрытия, по ногам дуло неприятным сквознячком, но было спокойно и от этого уютно. Сестры, скорее всего, уже легли в постели — время позднее, а маги любят поспать. Скрежет медных петель распорол тишину, в комнату влетел незнакомый человек тщедушного телосложения с редкой бороденкой. Темно-серое одеяние выдавало в нем наемного убийцу. С диким криком он подлетел к девушке и, приставив нож к горлу, потребовал отдать главный артефакт Башни — сиил. Ничего не понимающая Айседай в ужасе закатила глазки и готова была вот-вот упасть в обморок. Отрезвив ее известием, что все четырнадцать сестер уже мертвы, киллер снова затребовал показать ценную вещь. С ножом не поспоришь... Ошибки надо исправлять, поэтому ты — доблестный Айседай — немедленно отправляешься на поиски убийцы, заодно надо выяснить, кому так срочно понадобился сиил.



Персонажи

Неважно, убиваешь ближнего своего в мультиплеере или обыскиваешь в поисках артефактов подземелье в одиночной игре; так или иначе ты столкнешься с четырьмя героями, на которых сюжет и держится. Перечисляю: Амирлин Сит, Лидер ордена Детей Света, Гончая и Покинутый. К каждому прилагается небольшая армия, особенно хорошо заметно это в многопользовательской игре, когда надо расставлять охранников замка; всего их три вида (на одного ге-

нерала). Ниже я более подробно расскажу о каждом. Если говорить об одиночном странствии, то ситуация немного другая: Герои будут встречаться по ходу развития основного сюжета, причем не каждая встреча с ними будет радостная и безопасная.

Элайна, Амирлин Сит

Красивая девушка, самый главный персонаж одиночной игры. Именно ей придется выпутываться из всех передряг в поисках священного артефакта. Элайна — начинающий маг из тайной секты Айах, самая младшая сестра могущественной владычицы Белой Башни Айседай.

После того как наемный убийца перерезал всех ее родственников и украл главную святыню — сиил, пришлось бедной колдунье отправляться в далекое странствие на поиски Плохого Человека. Увидеть ее со стороны можно только в трех случаях: в зеркале, в заставке и в комнате с зеркальным полом. В остальное же время будешь наслаждаться видом из ее глаз и использовать огромный магический арсенал.

Гончая

Наемный убийца, потрошитель девушек-магов. Служит непонятно кому и зачем. Вообще-то это создание Зла, но не с ярко выраженными его признаками. Иногда проявляет милосердие, преследуя свою, опять-таки никому не понятную выгоду. Как боец — ничего, обладает не очень мощной магией, но движения его быстры, а кинжал легко пробивает даже броню Белоплащников. В одиночной игре — ваш постоянный враг и неожиданный спаситель в самом конце. Больше ничего не расскажу, потому что тогда неинтересно будет играть.

Ишамаел, Покинутый

Давным-давно закончилась битва между двумя титанами: Добром и Злом. Хорошие, как всегда, победили и заточили всех Князей Тьмы глубоко под землю. Но не всех успели изловить. Вот так из-за неаккуратности и случаются беды. Один из самых сильных служителей Дьявола сумел улизнуть и спрятаться как можно дальше от глаз Служителей Добра. Прошло время, Покинутый набрался сил, сколотил деньжат, создал небольшую армию и попробовал напасть на Белую Башню, в которой хранились ключи от камеры Тьмы.

Глава ордена Детей Света

Итак, мы подошли к последнему важному персонажу — главарю секты Детей Света. Чтобы точнее понять задачи ордена, представь себе нашу Святую Инквизицию. Что-то общее точно есть: уничтожают зло во всех его проявлениях, режут, вешают, сжигают. Со временем враг им стал казаться в каждом встречном, как результат — половина населения Европы оказалась уничтоженной. В нашем случае рыцари ненавидят всех: Теней, Магов, монстров. Ты, к сожалению, попадаешь в список их жертв и стоишь не на самом последнем месте. Поэтому не огорчайся, если какой-нибудь Белоплащник (их второе название) встретит тебя кличем «Смерть Айседай!».

Солдаты обладают хорошими доспехами и отражающими снаряды щитами, которые, скажу, совсем не подарок. Можно свободно получить своим же дротиком в глаз из-за того, что воин в белом одеянии воспользовался вовремя защитой.

Прохождение

Добро пожаловать, приключение начинается. Быстро собирай вещи, необходимые артефакты, заклинания, пару носков и сменную обувь, после чего выходи на улицу и вдыхай полной грудью ветер исканий, дым перемен.

Bank of Manetherendrelle

Враг оказался не так уж и далеко, следы троллей виднелись на обоих берегах реки — судя по всему, здесь они переправлялись через быстрый поток. Что ж, за ними, вперед. Прой-

дя через туннель, сверни налево к повозкам, потому что через мост перебраться в этот раз не удастся, а вот у телег можно поживиться магическими артефактами. Конечно, все не так просто, как может показаться на первый взгляд: со всех сторон накинутся уродливые помощники наемного убийцы; кто топором будет размахивать, кто издалека стрелами закидает. Сейчас главное — догнать убегающего от правосудия киллера, перерезавшего всю семью сестер-магов. Вендетта. Слева внезапно при вспышке молнии появится небольшой форпост, замшелые стены полуразвалившегося строения прячут за собой беглеца. Внимательно проследив за передвижением вражеских сил, беги напролом, круша и разметая все на куски. Советую заглянуть в маленькую пещерку у входа справа — там спрятаны важные боевые артефакты. Экипировавшись на скорую руку, заходи в темные ворота и... встреча с убийцей не состоялась, тот воспользовался огненной магией и засыпал выход грудой обломков.

Streets of Shadar

Как всегда, придется искать обходной путь, ничего здесь нельзя сделать напрямую, но мы не ищем легких путей и бежим наверх по сиреневым лестницам. Панорама покинутого города Шадар поражает своим масштабом и буйством сине-черных красок. Среди этого безмолвия придется пробегать еще не один тоскливый час. Единственное развлечение — рогатые твари с красными глазами навыкате, постоянно нападающие сзади в самый неожиданный момент.

Приступим к зачистке помещений и профильтровыванию улиц. Для начала придется немного походить по низким туннелям, где водоросли и паутина селитры задевают лицо и неприятно хлюпают сапоги в жиже канализации.

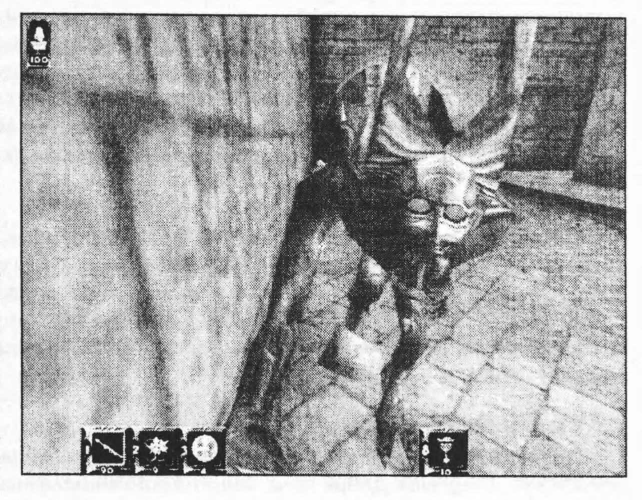
Через несколько метров натолкнешься на обвал, который можно обойти по правой стороне; конечно, это займет много времени, а что делать? Заодно артефактов наберешь, без них здесь никуда — за каждым поворотом по новому монстру. Таким образом перебираемся на другую сторону площади и по уступам спускаемся в пропасть, дно которой покрыто непроницаемым зеленоватым туманом.

Спустя некоторое время уткнешься в тупик с непонятным артефактом под названием Шифт. Используя его, пройдешь через решетку справа (просто больше некуда) и опять встретишься с ненавистным Гончим — так зовут ассасина. На этот раз он выдумал прием куда хитрее, нежели обычный обвал. Надо будет перебраться через провал, где когда-то стоял мост, а сейчас осталась одна колонна. Способ прост: выстрели чем-нибудь в каменный столб, и тот моментально поднимется на высоту, с которой уже можно прыгать на другую сторону улицы. Глупо, но работает.

На площади ты снова догонишь беглеца, но и здесь неудача постигнет тебя — он убежит. Причем не просто так — вдобавок еще лестницу разломает, чем полностью перекроет дорогу вперед. Но забыл он о возможности пробраться в соседнее здание по крышам, дверь на чердак находится справа. Воспользовавшись лестницей, потом узким карнизом, переберись на нужное тебе строение и спускайся вниз. В зале с ядовитым зеленым туманом, не теряя драгоценного времени и здоровья, беги наверх и прямо по коридору. Уж очень болезненны прикосновения струи дыма, возникающего из ниоткуда. Удивительно, но факт: монстры, которых здесь тоже немало, даже не обращают внимания на него, будто они привиты от токсинов... Осталось немного, по другую сторону железной решетки можно найти балкон со странной пушкой, с него очень хорошо просматривается весь лабиринт Шадара. А вот и убийца! Заблудился в сплетении улиц и сейчас бродит, одинокий и дрожащий от страха; самое время подстрелить его чем-нибудь. Но не тут-то было — коварный киллер решил усугубить обстановку и пуститься в канализацию, где он надеялся найти убежище. Конечно, это не самое подходящее место для такой благородной дамы, да и воняет прилично, но отступать нельзя — заползай в проломленную в полу дырку и начинай подземные изыскания.

The Bowls of Shadar Logoth

Четыре коридора — четыре попытки выжить; к сожалению, только один выход действительно можно назвать выходом. Внимательно осмотрись: надо идти туда, где крутится



огненный артефакт. Предупреждаю — мы на территории, где ядовитый зеленый туман (помнишь такой?) как у себя дома, здесь его стихия. Обжигающей плетью будет он подгонять девушку, постоянно наступая на пятки и задевая спину. Это ужасно, особенно когда пытаешься запрыгнуть куда-нибудь и нажать кнопку. Но ничего, нам дальше. Перейдя мостик, попадешь в другую часть канализации, не настолько обжитую и оттого более темную и опасную. Оказавшись перед бассейном с четырьмя рычагами по бортикам, надо решить несложную задачку — умудриться нажать все кнопки, открывающие шлюз, практически одновременно. Делается это так: пробегаешь мимо первых двух, не останавливаясь, выходишь на «взлетную полосу» — трамплин и перелетаешь на другую сторону, где все так же быстро нажимаешь оставшиеся рычаги. Все, вода спущена, шлюзовая створка полностью поднялась и позволяет проникнуть в скрытые участки канализации. Сохранись, начинается один из самых неприятных моментов — путешествие по узким трубам, наполненным отравляющим газом, где просто жизненно необходимо подобрать водяной щит, иначе через мгновение Смерть заберет тебя к себе. Дело в том, что подводное течение (и в канализации бывают свои течения) увлечет хрупкое тело мага, и надо будет приложить максимальные усилия, как физические, так и магические, чтобы выплыть наружу. Когда попадешь в большой зал с четырьмя дверями и с таким же количеством рычагов над ними, прослушай угрозы убийцы и открой дверь, что обозначена факелом. После чего применяй заклинание swap place для проникновения на неизведанную территорию.

Тяжеловато здесь придется, если достаточно оздоровительных кубков не подберешь — монстры так и норовят надкусить девушку, и делают это очень часто. Ничего, если подняться по лестнице и выйти на площадь с синими огнями, то в правом коридоре точно найдешь подкрепление и немного «патронов»: они нужны будут ровно через секунду, потому что предстоит сражение с одним из самых сильных монстров — накачанным бульдогом, изрыгающим смертоносные черепа. И не дай Бог, если машина у тебя медленная: тормозить начнет так, что все краски битвы смешаются в один — цвет крови, после чего наступит смерть. Сам лично наблюдал такую картину у друга: сначала неизвестно откуда возникающие черепа и смутные очертания собаки, потом быстро понижающийся уровень здоровья, а изображение и не думает двигаться. Давай предположим, что ты — победитель: собака рассыпалась на маленькие составляющие, здоровье донельзя плохое, оружия ноль. Вот здесь и наступает самый приятный момент, сюрприз разработчиков, так сказать. Не пройдет и минуты, как на арене появится еще один враг, причем не самый слабый. Ты знаешь его — наемный убийца, тот самый, что перерезал всех сестер за раз. Похоже, ты только что убил домашнее животное, а за такие поступки надо отвечать кровью. Ну, допустим, ты опять победил, пятьдесят раз загружаясь, ладно, рассказываю дальше. Поняв, что девушка-маг ему не по зубам, киллер жалобно захнычет и попросит о пощаде, взамен он может показать, где находится украденный из замка сил. Неплохое предложение, стоит его принять. Следуй за побежденным, и попадешь прямо в сокровищницу затерянного города. Золота тут груды насыпаны, куда ни наступи — везде монеты и драгоценные камни. Послав мага в самый дальний угол за артефактом, убийца бросится набивать карманы... и серьезно за это поплатится. Неизвестно откуда

выскочившая молния поразит жадного человека, похоже, насмерть. Не стоит больше задерживаться в этом проклятом месте, надо выбираться на волю. Стоило выйти из вонючей канализации, как сразу же накинулись на мага непонятные люди с мольбами о помощи. Лучше бы сидел ты в туннелях, а теперь надо помогать за просто так. Ой, что это я? Мы же добрые маги. Да, конечно, милые люди, давайте все вместе продержимся до рассвета, а потом сбежим отсюда; конечно, я буду рисковать своей жизнью ради вас...

Waiting for Dawn

Самая короткая миссия — бегай себе по коридорам, отстреливай чересчур наглых монстров, собирай артефакты, а люди сами как-нибудь управятся с полчищами врагов. Единственное, что надо учесть: хоть парочка людей должна остаться в живых, иначе задание считается проваленным. Времени достаточно, минут десять — максимум. За этот промежуток ты встретишь от силы монстров пять... на квадратный сантиметр пола. Удачи и артефактов!

The White Tower

Три недели добирался бедный маг до своего обиталища — Белой Башни, и ужас окутал все вокруг. Твердыня Добра пала, защитники немыслимыми усилиями сдерживают врага в галереях. Еще несколько часов, и все будет закончено. Оставшиеся без предводителя маги вот-вот лишатся сил. Надо как-то их выручать. Воспользовавшись потайным ходом, Элайна прокралась в замок и встретила одну из своих помощниц. Что-то с ними со всеми не то...

После короткого разговора ситуация стала предельно проста — надо успеть опустить внутренние ворота до подхода основных сил врага. Этим ты и будешь заниматься в ближайший час. Искать ворота начнем из комнаты Верховного мага. Если войти в дверь напротив стола, то разживешься приличным количеством боеприпасов, после чего надо будет вернуться назад и выходить уже через другой ход. Первое нападение будет совершено в библиотеке — видимо, разведгруппа зашла слишком далеко. Но врасплох застать их не получилось — огненный шквал остановит твое войско, уничтожив лестницу на второй этаж. Обойди разрушенную часть и попытайся пробиться наверх по оставшимся целым ступенькам. Потеряешь очень много здоровья — враг не дремлет, а в узкой шахте маневрировать особенно быстро не удается. Первым делом найди обвал, тот самый, откуда стрелял монстр, и попробуй перепрыгнуть через него (сначала прыгни на выступ справа, а с него уже на уцелевший пол). В процессе отбивания территории у врага погаснет свет: какой-то маг разрушит чары светильников и комнаты погрузятся в неприятный полумрак. Это, конечно, серьезно помешает отстреливать троллей, но не в этом суть. Обязательно найди два заклинания Find Target и Swap — только при их помощи можно выбраться из библиотеки. Для этого подойди к сломанной двери и сначала примени «нахождение цели». Как только засечешь кого-нибудь, сразу жми на «перемещение». Таким образом окажешься по другую сторону ворот. Оглядись первым делом, а потом быстро беги к маленькой башенке, к сожалению, она окажется закрытой на амбарный замок. Ключ, как всегда, потерян. Долго скучать не дадут: откуда ни возьмись, появится маг с большим арбалетом — настоящее проклятие, потому что без промаха бьет даже с приличной дистанции, а в ближнем бою ловко орудует стилетом. Если все-таки выжить получилось, спускайся по лестнице вниз и взрывай все петарды, лежащие на полу. Вроде это ничего особенного не даст, но моральное удовлетворение получить можно. Красиво взрываются. Таким образом, перешагивая через трупы и лужи крови, можно попасть в хранилище с очень непрочным полом. Догадался? В подвале, а именно туда ты попадешь через мгновение, срочно бери защиту от огня и ключ. Щит предохранит от сильного взрыва, а ключ в аккурат подойдет к замку в башенке. Второй этап освобождения Цитадели называется «пройди через галерею».

Gallery

Несмотря на такое красивое название, бесконечный подъем никак не может быть назван галереей. Оставим сей факт на совести Придумщиков Игры и продолжим наш путь

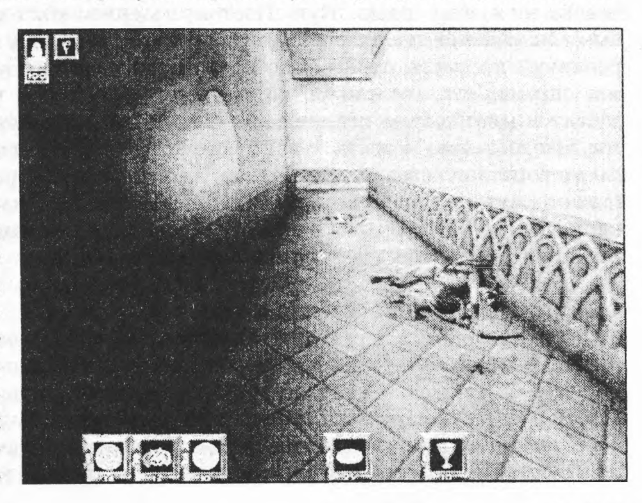
в направлении внутренних ворот. Итак, как я уже сказал, здесь надо все время подниматься наверх, мимоходом посещая маленькие комнатки на каждом этаже. Во-первых, это очень полезно для пополнения арсенала, во-вторых, там спрятано заклинание левитации, без которого продвижение вперед в ближайшем будущем будет невозможно. На самом верху башни воспользуйся неохраняемым мостом, чтобы пересечь пропасть. В новом зале спустись в самый низ и попробуй одолеть охранников, после чего опять вниз.

Если перебьешь охрану, то путь в небольшую оранжерею будет открыт. Там поднимись на этаж выше и вломись в небольшой зал с красиво разложенными призами. Вторая дверь заперта, но ничего другого от нее и не ожидалось. Подожди немного (скучно не будет), через минуту самый беспокойный монстр проломит телом деревянное заграждение — вот туда и беги как можно скорее. Дело в том, что в одну из стен вделан небольшой рычаг, приводящий в действие лифт наверх. Только воспользовавшись им, ты огородишь себя от настойчивого внимания то и дело прибегающих монстров. В награду, как всегда, достанутся многочисленные призы-артефакты и ключи. Воспользовавшись огненным щитом, не теряя понапрасну времени, пробеги через так некстати возникшую преграду из одноименной стихии. Все, ворота практически закрыты, остался еще один замок, который расположен внизу, но там постоянно включенный лифт, поэтому до конца миссии немного осталось. Все, враг остановлен, пришло время подумать о дальнейших шагах.

Vaults

Главная волшебница похищена прямо из Белой Башни, судя по всему, среди наших есть предатель, но с ним надо немного подождать. Сейчас самое главное — найти мага и вернуть ей украденный сиил.

Здесь все в ловушках: полы заминированы, лестницы — не лестницы, под плитами провалы в бездну, все пышет пламенем и ежесекундно взрывается! Перечислил примерно половину средств тотального уничтожения, а тебе придется через все это прыгать и переползать. Не для торопливых задание, будь готов постоянно сохраняться. В общем, слушай. Сначала спускаешься вниз — ловушек пока нет, но есть куча бочек и ящиков с призами. В библиотеке поднимись на второй этаж и потяни маленький рычаг, после чего быстро-быстро беги вниз и воспользуйся открывшимся потайным ходом за книжной полкой. Началось! Лестница — ловушка, пол — провал, бочки — взрывы, стены — пики. Дальше перечислять не буду — объема журнала не хватит. Общая идея такова: находишь артефакт перемещения (Shift), потом надо попасть в темный зал с красными минами. Так вот, в этом самом зале есть незаметная тоже очень темная дверь в довольно уютное и безопасное помещение. Там собираешь артефакты и пробуешь проникнуть через решетку в конце наклонного коридора; если получилось, то ты — счастливчик, потому что конец (не твой) близок. Вся сложность в новом помещении заключена в огненной ловушке, мешающей свободно перемещаться, поэтому будь бдителен. Разбив не самую крепкую дверь, подбери в огненном вихре артефакт и быстро покидай жаркую во всех смыслах территорию, потому что щит не вечен. А вот и синий зал с необычным зеркалом посередине, из него через секунду появится сильный противник — девушка-маг. Попробуй перед началом боя со-



брать хоть немного боеприпасов. Тяжелое сражение, утешиться можно только одной мыслью — это не последний, следовательно, не самый сильный враг. Скажу нечестно: я с первого раз уделал ее так, что не потерял и половины здоровья. Уложив буйную гражданку в могилу, заходи в зеркало и спускайся вниз по лестнице. Еще немного, и... звание Главного Мага Белой Башни у тебя в руках — наслаждайся роликом.

Way Gate to the Borderland

Задание — ищем ассасина, уж больно он достал всех персонажей игры. Как всегда, все поиски начинаются из родного дома, поэтому сейчас можно не торопиться: для начала в боковой комнатке подбери парочку артефактов, а потом уже иди вперед на выход. Черт, везде одни трупы; если так и будет продолжаться, то население дивной страны вымрет в кровопролитной битве за неделю. В конце поверни налево и попробуй пройти через внушительную каменную дверь. За ней, как всегда, ничего хорошего — неплохо вооруженный маг (как бы глупо это ни звучало для любого РПГшника, но это действительно так). После его смерти твои телодвижения сводятся к трем видам: прыжок, вперед и спуск по спирали в самый низ.

The Blight

Покрытый от начала и до конца ярко-зеленой растительностью мир. В нем намного уютней, нежели в каменном мешке Покинутого города. Но и эта красота мнима — за ней все те же камни, враги и смерть. Прошагав несколько километров по узкому ущелью, зайди в услужливо открытые кем-то ворота. Это такой способ заманивания. Чтобы избежать быстрой смерти, прыгай с моста в воду, но не промахнись, а то можно серьезно отбить пятки. Где-то на дне этой лужи есть хорошо спрятанный люк в канализацию. Благодаря ей, перешагивая через отходы жизнедеятельности, можно незаметно проникнуть в Цитадель. Насколько бесшумно у тебя получится это сделать, я не знаю, но с врагом столкнуться придется. Итак, мы сейчас находимся в центре самого большого зала, со всех сторон, как горох, сыплется мелкий враг, а вот у ворот поджидает старый знакомый — босс этого уровня. После его смерти (а здесь все начинается с конца, т. е. после смерти) ты обретешь заветный ключ от комнатки на втором этаже. Никаких сокровищ, только возможность выбраться наружу, на свежий воздух. Мост, так некстати рухнувший, можно преодолеть при помощи левитации, а там недалеко и до портала.

Forsaken Town

Как всегда, первые встречающие — поголовно монстры, ни одного нормального человека, ни хлеба с солью. Жуть. Поэтому задерживаться здесь не особенно хочется. Первым делом найди заклинание левитации и воспользуйся им для перелета через заминированную пропасть. Делать надо все с ускорением, ибо на другом берегу про наше тело маг спрашивает. Тот самый, который голыми руками таких, как ты, сотни перебил. Мстим и идем (ползем, кто как после боя сможет...) к лагерю экспедиционного отряда магов. Неожиданная новость — все куда-то пропали, причем не так давно, кое-где заметны следы короткой схватки. А вот и след: за одним из шатров был найден щит белого цвета. С этого момента в игру входит новый персонаж — Белоплащник, сектант, сын Света. Рыцари именно этого ордена похитили ваших помощников. Придется немного изменить маршрут и навестить «тамплиеров», так сказать.

Excavation

Путь наш лежит через раскопки. Попасть в более-менее обжитую область можно только одним путем — через водную систему (читай «канализацию»). Даже такой крутой маг, как ты, не сможет находиться под водой больше пары минут, поэтому заранее позаботься о наличии магических щитов, просто на всякий случай. Там, где появится возможность выйти на берег, подготовься к бою и захвату Цитадели, потому что враги здесь многочисленны и опасны. Главные ворота, естественно, закрыты, но это не проблема:

забравшись по лесенке на сторожевую башню, попади дротиком в большой золотой гонг. На звук выйдет охранник, тотчас же применяй заклинания «swap». Поменявшись таким образом местами с воином, ты оказался в самом тылу у врага. Прыгай через люк в полу вниз и... сам того не осознавая, попадешь в тюремное помещение, а чуть позже и в саму камеру. Только благодаря смелой девушке ты сможешь выбраться на волю (относительно «выбраться» и относительно «на волю»). Как-никак, ты в сердце Цитадели, оружие по нулям. Что хочешь, как говориться, то и делай, а умирать рановато. Будем выкручиваться.

Fortress of the Light

Для начала возьми ключи от камер и несколько дротиков. Когда попадешь в круглый зал, как можно скорее избався от надоедливого лучника и забери оружие (при помощи кнопки на столбе). Далее следует любимейшее путешествие по канализациям, а попасть туда можно, проломив толчок одной из досок, а оттуда свежепахнущими выходим на улицу и распугиваем всех монстров только одним видом, издалека напоминающим Мэнсона на MTV Awards. Чтобы очиститься не только от грязи, но и от душевных тягот, следует зайти в церквушку (на всякий случай — с заднего входа) и оттуда в центральный зал с яркими лучами. Подбирай ключи и настойчиво ломись в гербовую (там еще гобелены на всех стенах развешаны), а оттуда уже в фамильный склеп. Слава Богу, с мертвецами сражаться не придется, просто поднимись наверх и разбей деревянную плотину. Ручеек моментально превратится в буйную реку; кое-где стены туннеля не выдержат и обвалятся. Тебе в это самое «кое-где» и надо.

Пока никто не мешает, собирай, где есть возможность, артефакты и прочие призы. Потому что в зале, да-да, опять в зале на тебя будет совершено покушение, и в столовой тоже будет, и в казарме, куда ты, наверное, доберешься полуживым. Взломав один из ящиков, что стоит у кровати, ты обретешь хорошую защиту от огня, которая позволит проникнуть в вентиляцию (а огонь там, скорее всего, чтобы тараканы не заводились...). Почистив белой юбкой все трубы, ты вывалишься в камин в одной из мастерской Цитадели. Немного похоже на кузницу, но суть не в том, главное событие такое: на площади тебя ждет Главный Хранитель Света в этой округе. Его оружие — золотой щит и сильнейшая огненная магия; тактика — пригвоздить щитом к стене и накормить парочкой огненных шаров, да так, чтоб зубы повылетали вместе с другими костями головы. А самое его нелюбимое — заклинание землетрясения, проверено в битве. Конечно же, лица будете друг другу бить из-за ключа к главным воротам. Вот так все бесхитростно. С твоим приходом тысячелетний культ Хранителей Добра оказался уничтожен, и все его представители нашли свой, как бы это ужасно ни звучало, конец во тьме оскверненного Храма. А мы продолжаем наш путь по землям светлой страны Манеферендрел, где правят самые хорошие маги Белой Башни.

Mountains of Mist

Проникновение в замок Покинутого оказалось и не таким уж простым. Хозяин отказался пустить мага через парадные ворота, чем и обрек себя на медленное вымирание. Если не через дверь, так через испытанный многими путь — канализацию. В данном случае это будет больше напоминать подземный ход, но суть остается той же. Чтобы не ломиться через заколоченный туннель, вызови легким нажатием кнопки люльку. Она пронесется мимо на большой скорости, но разобьет преграду и запустит тебя вовнутрь. Туда. В одной из башенок тебе выдастся прекрасная возможность для короткого знакомства с магом-убийцей, тот пошлет тебя по каньону к своим друзьям, ну очень сильным воинам. Так что не расслабляйся раньше времени, тут все намного мощнее девушки-мага. А вот и крепость. За воротами очередная засада. Вопи от злости, Покинутый, мы приближаемся! Поднимись в деревянной башенке на второй этаж, случайно потревоженная жрица огненного культа накричит на возмутителя спокойствия, но этим дело, конечно, не закончится. Зато, наступив на ее труп, можно будет залезть на окно, а оттуда во внутренние помещения замка. Я бы посоветовал предохраниться перед этим отчаянным прыжком —

там парочка огромных созданий прогуливается. Не стоит даже и пробовать забить всех сразу, лучше, поверь, бежать по туннелю вперед и быстро нырять в колодец. А там, обсохнув и подкрепившись, поднимайся наверх и, отбиваясь от наседающих охранников, созерцай смерть собратьев, точнее, сосестер. Зрелище ужасное, но оно не должно напугать тебя очень сильно — ведь за плечами не одна сотня распотрошенных тел. Лучше перебей оставшихся палачей и завладей связкой ключей от тюремных камер. Все спасены!

Save us!

Настоящее название миссии немного не такое, но это отражает суть наиболее точно — ведь через секунду тебе придется с бешеной скоростью бегать по всем коридорам, безуспешно пытаясь спасти хоть несколько своих израненных и утомленных слуг. В данном случае должны уцелеть пять человек. Советую не бросаться сразу на врага, своим телом закрывая пленных, лучше позволь сильным воинам сдерживать главные силы атакующих. Помочь своим можно двумя способами: закрыв перед боем все решетки и не подпуская вырвавшихся из кольца особей противоположного лагеря.

Когда черны от крови плиты,
Когда подходит взвод врага,
Создай смертельный шквал огня...
И нет орущей вражьей свиты.

Кстати, держать оборону придется довольно долго. Пять раз будет нападать враг, и с каждой атакой силы его множатся, короткие передышки между боями будут заканчиваться по удару гонга. Удачи! Это все, что я могу сказать на данный момент.

Inner Sanctum

Похоже на то, что все волшебницы, включая раненых и покалеченных, спасены. Выбрались наружу через канализацию и вернулись в свой замок белого цвета.

Тебя тоже уговаривали, но ты почему-то отказался(лась)... Теперь из-за этой глупости и никому не нужной храбрости придется еще добрых пару часов ползать по туннелям и рисковать жизнью. Видите ли, гордые мы, не оставим врага в живых, пойдем биться насмерть... ладно, я сам такой, поэтому давай продолжим путешествие, нечего нечестивой нечисти нечистые дела нечестиво прокручивать (данное предложение разрешено гл. редактором). Перед тем как лезть в самое пекло, неплохо было бы разжиться боеприпасами, посему разбивай все, что сделано из дерева, и кое-где попадутся неплохие артефакты. Продвигаясь таким образом на второй этаж, проверь все маленькие комнатки, потому что в одной из них придется разбить деревянно-кирпичную стену. Недавно сложенная, она легко поддастся атаке дротиками. Крушить ее целиком нет смысла — можно пролезть и через щелку, что не так модно, но удобно. Как всегда, путь перегорожен огромной решеткой, а все рычаги управления надежно спрятаны на втором этаже, поэтому придется потратить несколько драгоценных секунд на беготню по лестницам (хорошо еще, что там щедро разложены призы). Заодно получишь кое-какие сведения о роге-артефакте, не очень нужные, но для атмосферы игры (вроде как артефакт был жуткой загадкой, а потом внезапно все с ним стало предельно ясно) подойдут. Идем дальше, точнее, двигаемся короткими перебежками, потому что постоянно нападают черные арбалетчики, которых хлебом не корми — дай кровушку девушкам попортить. Это самый неприятный момент: со всех сторон, как стервятники, нападают враги, а помещения настолько малы, что ни увернуться, ни спрятаться. Словно горох на ладони, туда-сюда катаешься и собираешь шишки; ну ладно, оставим это на совести разработчиков. Когда упрешься в закрытую перед носом дверь, воспользуйся старинным способом, который применяет любой уважающий себя компьютерный вор-уголовник: обойди дверь по карнизу, т. е. выбей окошко и обойди по узенькому парапету от балкона к балкону. К сожалению, здесь прыжком не обойдешься, надо полевитировать на высоте 20 метров.

В комнатушке, в которую мы так рвались, ничего ценного не было — видимо, до нас здесь кто-то побывал. Обидно, причем так сильно, что можно прыгнуть с балкона вниз,

а потом утопиться в ближайшей канализации. Покончить с жизнью не удалось, что ж, через секунду в небольшом зале представится еще одна прекрасная возможность. Великая Битва за Рычаги — пусть так запомнят потомки эти мгновения огня и силы, вырывающейся из сердец взбешенных магов. Победа, как всегда, сладка и кровоточива; подлечившись, беги наверх, где обретешь защиту от огня. После спускайся назад и... сколько ж их здесь?! Опять монстр, клонированный соратник Сатаны, чтоб твой генофонд, овечка Долли, не расшифровали! Покрыв этим жутчайшим проклятьем бедное уродливое создание, беги дальше через огонь и приготовься к следующей битве, более похожей на бойню. За ворота, большие и деревянные, будем в этот раз потрошить животных. Зато откроются новые помещения, которые до боли похожи... или нет, помещения старые — здесь когда-то ступала нога Айседая. Я говорю о тех залах, что за воротами с ключиками. Перед тем как окончательно уйти туда, подбери заклинание Shift под лестницей. Вот теперь готово. Ступай в зал с зеркальным полом и залазь в дырку, где тебя ждет Великий и Ужасный, но не Гудвин. Самый главный товарищ с сиилом, тем самым, за которым столько времени гоняются все образованные люди Белой Башни. Вот тут я не совсем понял, ситуация такая: естественно, ты и в подметки не годишься Покинутому, тот в секунду спеленает тебя, как ребенка. Пора молиться, но вдруг, откуда ни возьмись, появляется старый знакомый по имени Гончая и спутывает все карты, укладывая Сатану на лопатки и спасая Айседая. Блин, а конец был так близок... теперь придется возвращаться в Белую Башню и что-то думать.

White Tower

Ура, осталось немного. Всего ничего — собрать четыре сиила и вернуть их назад в Белую Башню. Пробираться в другие миры, где, собственно, и хранятся реликвии, можно через каменные столбы-порталы. Миссия на выживание, никаких особых хитростей не предусмотрено: по очереди встречаешься со всеми главным бандюганами и отбиваешь артефакт. Особенность в том, что с собой носить можно только один сиил, поэтому придется хватать каменный Инь-Янь и бежать со всех ног домой, чтобы положить его на стол. Коротко перескажу, что ожидает тебя впереди.

Первый портал приведет твое истерзанное тело в небольшую пещерку, которая, в свою очередь, выведет к крепости. Портал к сиилу хитроумно запрятан под водой в небольшом озерке. При его помощи ты попадешь в разрушенный город, где обитает бульдожка-переросток с друзьями. Добраться до него и сиила можно, обежав завал справа. Лучшая тактика, на мой взгляд, такова: не обращая внимания на летающие черепа и мельтешащие рога-руки, обежать собаку и схватить артефакт, после чего прыгать в бассейн. Уходить из вражьего логова придется через канализацию. С душком, но быстро.

В большой крепости Белоплащников надо залезть на второй этаж по сетке, что натянута для плюща. После чего останется пройти по тонкому карнизу и запрыгнуть в открытое так кстати окно. Сиил, всеми забытый, валяется на главном алтаре. Присоединяй его к первым двум.

Последний, четвертый артефакт расположен в зеркальном зале (это телепортатор, что стоит недалеко от крепости). Вот тут придется подраться. Зато сиил последний, дальше можно не напрягаться.

Четыре сиила на столе, лежат себе красиво и переливаются кровью тысяч, стонут душами сотен, плачут десятками невинно убиенных девушек. Быстрее забирай их все и бегом в тайное подземелье, где под стражей томится Зло. Оковы нерушимые будут наложены на него, и через мгновение Добро станет вечным и отвратительно скучным.

АЦТЕКИ:
ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ГОРОДА

Разработчик: **Cryo Interactive Entertainment**
Издатель: **Руссобит-М**
Выход: **декабрь 1999 г.**
Жанр: **Квест**
Требования: **P166(P200), 16(32)Mb**
Рейтинг: **7.5**

Курица – не птица, Болгари – не заграница, «Ацтек» – не квест. Это «пошаговый клик» с большим количеством справочной информации. И не надо сравнивать с Grim Fandango. Жанр есть такой: познавательная, слегка интерактивная энциклопедия.

«Каждый гражданин имеет право
раскрыть заговор против Императора»
Ацтекская Конституция

Во все времена люди боролись за власть. Всеми доступными способами и средствами, не жалея ни собственного здоровья, ни чужих жизней. Не были исключением и древние народы, только способы борьбы были более варварские. Интриги, заговоры, подлоги, оговоры – постоянные спутники власти.

Многих, очень многих не устраивал повелитель империи ацтеков Монтесума. Несколько высокопоставленных персон организовали заговор, целью которого было коварное убийство сотен невинных людей – предполагалось отравить источники с питьевой водой. После этого можно было бы обвинить Монтесуму во всех несчастьях и свергнуть его. Но, как часто бывает в подобных случаях, не все пошло так, как было задумано. Один из предателей одумался и решил раскрыть заговор императору. Разумеется, его ждала смерть. Случайно свидетелем убийства стал молодой охотник по имени Капил (Маленький Змей), которому умирающий передал опознавательный знак заговорщиков – змеиное ожерелье. Роковое украшение принесло ему много бед: родители Маленького Змея взяты в заложники, да и жизнь самого охотника висит на волоске. Теперь все зависит от его сообразительности и находчивости. Раскрыть заговор или умереть...

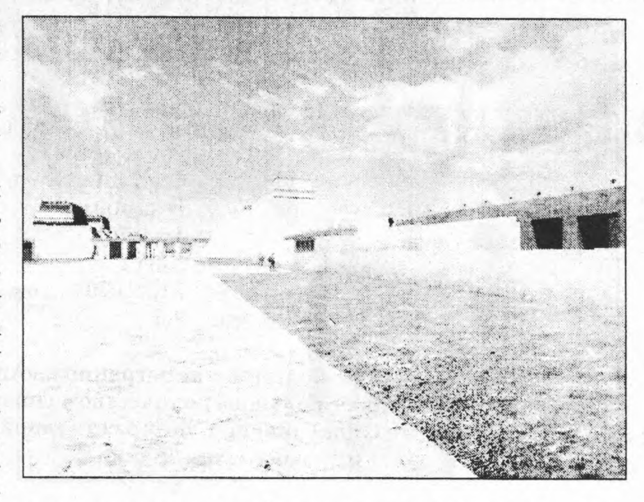
ПРОХОЖДЕНИЕ

Посмотри по сторонам, потом поговори со старичком Киластли. Оказывается, это местный доктор, он может помочь тебе добрым советом. Повернись направо, пройди до конца деревни и зайди в лес. Курсор превратится в зеленый свиток. Щелкнув левой кнопкой мыши, ты вызовешь на экран карту. На ней можно выбрать место для дальнейшего перемещения. Некоторые позиции станут доступными позже.

Вернись в деревню и подойди к дому с красным входом. Зайди внутрь – это твое собственное жилище. Подойди к правой стене и посмотри вниз. Открой решетчатую коробку и забери из нее зерна какао-бобов – в мире ацтеков какао-бобы выполняют роль денег.

Щелкни правой кнопкой мыши – появится инвентарь. Чтобы воспользоваться какой-либо вещью, нужно взять ее и применить на выбранном объекте. Вернись на улицу и зайди в дом с красным входом. Пройди вперед и обрати внимание на светлую фигурку, стоящую на постаменте около дальней стены. Поверни направо и снова поговори с доктором. Он попросит плошку с едой для жертвоприношений. Подойди к скульптуре, открой небольшую дверцу на груди и возьми плошку с едой. Отдай ее доктору. Человек,

умерший в лесу у тебя на руках, передал тебе золотое ожерелье. Доктор посоветует отправляться в город купцов и поговорить с поэтом по имени Тлатли. Так и поступи.



Какая неприятность! Тебя поймал убийца и хочет отдать в руки правосудия, свалив всю вину на тебя. Надо убегать. Повернись направо и беги между домов, пока не окажешься на берегу канала. Прыгай в лодку и плыви прямо, пока не подплывешь к стражнику, стоящему в лодке. Поверни направо, подплыви к небольшой пристани. Зайди на берег и по тропинке, идущей мимо дома, перейди через остров к другому каналу. Сядь в лодку, поверни налево и плыви прямо, пока не появится возможность воспользоваться картой. Отправляйся в купеческий квартал Тлателолко.

Перед тобой находится дом с красным входом, а позади тебя — мост. Обойди дом слева и иди прямо, пока не увидишь дом с желтой дверью. Зайди внутрь. Удивительное дело, над городом висит какое-то проклятие. Поэт, к которому ты так торопился, мертв. Поговори с пожирателем грехов. Скажи, что ты — друг поэта, и заплати пять какао-бобов за работу. Пожиратель грехов отдаст тебе змеиное ожерелье, оставшееся от поэта. Оно чертовски похоже на то, которое отдал тебе умирающий господин.

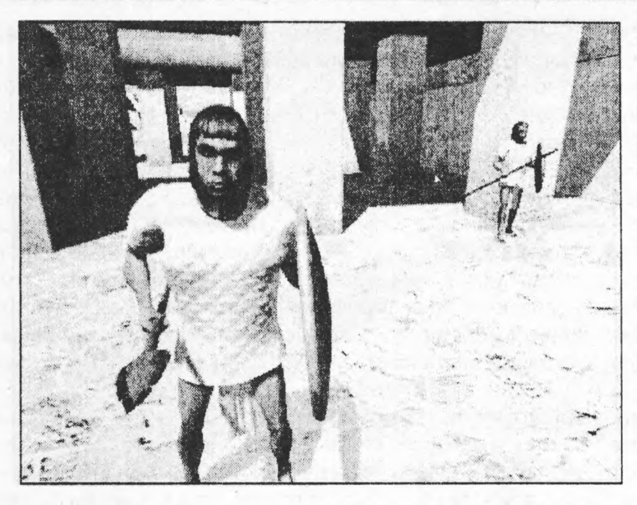
Пройди во внутренний дворик. Слева, у стены, лежит кусок пергамента, запачканный кровью. Подними его и рассмотри, нажав в инвентаре левую верхнюю кнопку. Затем пройди дальше, во двор, и зайди в небольшую комнатку справа. Поговори с рабом. Спрашивай его, что случилось, до тех пор, пока он не сознается, что перед смертью хозяин посылал его в город ремесленников за бирюзой.

Вернись к телу поэта. Пожиратель грехов уже ушел. Подними желтую циновку около ложа и возьми спрятанное под ней украшение. Выйди на улицу. О-опс — дорогу перегородили солдаты, а с ними тебе лучше не встречаться. Вернись во внутренний дворик и снова поговори с рабом. Он посоветует тебе воспользоваться проходом, который выходит прямо на канал. Подойди к проходу и подожди, пока мимо не проплывет лодка. Разбегись и прыгни в нее, а затем спрыгивай на противоположный берег. После чего пройди вперед и поверни в первый поворот налево. Вернись к знакомому мосту и по карте иди в город ремесленников.

Поговори с молодым человеком, спроси, где можно купить бирюзу. Оказывается, это город перьевых мастеров и бирюзы здесь нет. Зато есть девушка, которую зовут Бирюза, а живет она в конце квартала. Поверни налево и иди по переулку, пока не столкнешься с девушкой. Спроси, как ее зовут, — как раз ее-то ты и искал.

Расскажи девушке о смерти поэта. Она попросит доказательств. Отдай ей украшение, которое нашел под циновкой в доме поэта. Бирюза скажет, что поэт чего-то боялся, но не говорил, в чем дело. Он оставил подруге лист со стихотворением-загадкой. Сама она ничего в нем понять не смогла. Забери стихотворение — может, сам сможешь в нем разобраться. А еще поэт хотел покинуть город вместе с перьевым мастером Чакоатлем. На твое законное требование встретиться с мастером девушка ответит, что уже поздно и лучше тебе переночевать у нее.

Утром по карте вернись в город ремесленников. Сделай шаг вперед и поверни направо. Зайди в дом Чакоатля и поговори с его рабом. Ну что за мерзкий, жадный тип! Без денег он



даже разговаривать не хочет. Отдай ему два зернышка какао-бобов. Пройди во двор и поговори с мастером. Теперь, чтобы продвинуться в расследовании, тебе необходимо попасть во дворец и поговорить с господином по имени Женщина Змея. Просто так тебя туда не пропустит охрана, но выход есть. Мастеру дали заказ на изготовление щита из перьев и велели как можно скорее доставить его во дворец. Щит почти готов, осталось доделать совсем чуть-чуть. Тебе придется завершить работу, зато будет достойный повод появиться во дворце.

Для выполнения задания тебе потребуются краски. Справа, в углу, стоит недоделанный щит. Посмотри на него. Обрати внимание, какие краски мастер использовал при работе. На щит необходимо установить несколько маленьких и больших цветных перьев. Вернись в купеческий квартал и по правому переулку иди на рынок. У продавщицы, сидящей слева, купи желтую и голубую краски. Повернись направо и пройди вглубь рынка. У стены в темноте сидит торговец — купи у него синюю и красную краски. Вернись в мастерскую и принимайся за работу. Вылей краски в специальные углубления справа. Бери по одному маленькие перышки и, макая их в соответствующие краски, заполни узор. Желтый фон, синяя полоса, красная вставка. Все очень просто. Теперь — большие перья внизу. Дважды должен повторяться один и тот же набор цветных перьев: зеленый, голубой, красный. Воткни зеленое перо. Возьми белое перо, покрась его и вставь на место. Возьми готовый щит в руки и покажи его мастеру. Ну вот, теперь все в порядке.

С высоко поднятым щитом отправляйся на площадь Теночтитлана, чтобы попасть во дворец. С моста посмотри направо, вниз, на воду. Запомни, где находится лодочник. Иди прямо по широкой дороге. Поговори с нищим, просящим милостыню, и дай ему два какао-боба. Нищий взамен отдаст тебе золотой браслет. Неплохой обмен, не правда ли? Вернись к лодочнику, поговори с ним и передай привет от профессора. Он предложит перевезти тебя к пристани, на которой выгружают налоги. За такую услугу не жалко отдать пару зернышек. Садись в лодку и — вперед.

Подойди к сборщику налогов и скажи, что ты — его новый помощник. Тебя тут же завалят работой. Необходимо распределить поступившие налоги между несколькими городами, причем в определенных пропорциях. Попробуй; однако элементарный подсчет показывает, что распределить налоги так, как того требует закон, невозможно. Скажи об этом сборщику. Он сообщит, что у большого города должно быть две корзины ракушек, а у маленьких — по одной. Так их и расставь. Шкуры ягуаров разложи так: три — наверху, по две — внизу. Уравновесь все тюками с материей. Одна корзина с ракушками останется в стороне. Сборщик налогов обрадуется выполненной работе и отдаст корзину тебе в качестве награды. Теперь денег тебе хватит надолго.

Повернись налево и иди вперед, по темному коридору. Во внутреннем дворике дворца подойди к двум людям, стоящим справа, и послушай, что они говорят. Затем развернись и подойди к комнате слева от коридора. Поговори с охранником, покажи ему щит. Тебя пропустят внутрь. Подойди к человеку по имени Женщина Змея и отдай ему щит. Возьми сумку с семенами амаранта. Расскажи про найденный тобой окровавленный кусок пергамента с тайными знаками и про заговор. Змея не поверит тебе и прикажет посадить тебя в тюрьму.

Собственно, этого и следовало ожидать. Посмотри себе под ноги и поройся в соломе на полу. Где-то там ножичек обсидиановый завалялся. Найди его, развернись и перережь веревки на дверце. Выйди в соседнюю комнату. Все выходы перекрыты стражей. Пройди в глубину комнаты и посмотри налево. В клетке сидят твои родители. Поговори с отцом — он скажет, что у вас дома, у ног статуи, зарыто сокровище. Неплохо бы тебе его забрать. А чего ж раньше-то молчал, папаша? Наследство зажать хотел, не иначе...

В этот момент один охранник отойдет. Подойди к свободному выходу и посмотри на животное в клетке. Выстрели в ягуара шипом из своей трубки. Животное взбесится и начнет рычать. Второй охранник пойдет посмотреть, что случилось. Выйди во двор и поднимись по лестнице. Нет, ну нормальная ерунда? В этом дворце сплошные интриги. Человек, встретивший тебя, скажет, что нож он подбросил в камеру по указанию Женщины Змеи. Просто не надо было на весь дворец орать про заговор — даже у стен бывают уши. Так что ничего странного, что ты попал в тюрьму. Змея ждет тебя, чтобы поговорить спокойно.

Возьми у писаря волшебную трещотку, которая позволит пройти через потайной ход. Вернись к комнате Женщины Змеи и обойди ее справа, по небольшому коридору. Подойди к занавеске, поговори с рыцарем и покажи ему трещотку. Пройди внутрь помещения и поговори со Змеей. Тебе придется принять предложение и выяснить, что же все-таки происходит. Да, собственно, выбора-то у тебя и не было. Зато в случае успеха ты сохранишь свою жизнь и добудешь свободу для родителей. При необходимости вернуться во дворец покажи трещотку стражнику, стоящему около входа с двумя змеями.

Выйди из дворца и бегом домой, за денежками. Слева от входа, в нише, находится статуэтка богини, а справа — небольшая мотыжка. Выкопай ямку под статуэткой и возьми сокровища. Как, нет ничего? Папаша умом двинулся в тюрьме? Или пошутить решил перед смертью? Ах да, во внутреннем дворе, слева от паровой бани, есть еще одна статуэтка. Надо и там проверить. Ну вот, теперь ты стал значительно богаче.

Зайди в дом к доктору и поговори с ним — он даст тебе несколько полезных советов. Потом иди в город ремесленников к перьевому мастеру. Поговори с его рабом. Мастер уехал, но оставил для тебя звуковое сообщение. Звучит оно так: «зеленая змея, седьмой кремень». Абракадабра какая-то. Выйди на улицу и поговори с Чималли. Спроси его, что он думает о послании, затем иди дальше. Поговори с продавцом дерева и купи вязанку дров. Поверни налево и пройди по переулку до конца, поговори с Бирюзой. Оказывается, одного ювелира, живущего в соседнем дворе, зовут Седьмой Кремень, а зеленая змея — это ожерелье, которое ты показывал перьевому мастеру. И тебе сразу приходит в голову гениальная мысль — а не потолковать ли с ювелиром?



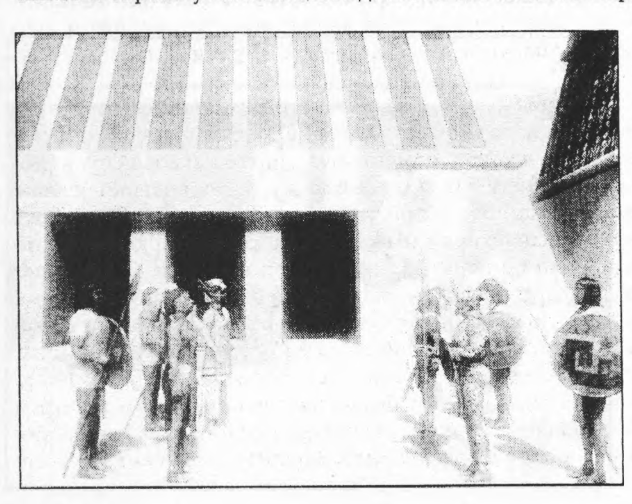
Пройди дальше по переулку, пока не встретишь мастера. Поговори с ним. Для окончания работы ему нужна вязанка дров, а где ее найти, он не знает. У тебя как раз одна завалялась — отдай, не жадничай. Когда ювелир закончит работу, снова заговори с ним и покажи змеиное ожерелье. Ну и что в итоге? Этот Седьмой Кремень совсем не тот Седьмой Кремень, а тот Седьмой Кремень — в другом месте. Он живет в купеческом районе, недалеко от рынка. Чего стоишь? Вперед!

В купеческом квартале за мостом поверни налево и иди все время вдоль левой стены. Поговори с гуляющим человеком, спроси, где живет Седьмой Кремень. Оказывается, совсем рядом, но его самого сейчас нет. Ну, нет — и не надо. Иди в его дом и пройди во внутренний двор. За корзиной со змеями находится темная комната. Зайди в нее и расковыряй ножом стену в дальнем левом углу. Из-под известки покажется ожерелье — возьми его. В этот момент придет хозяин и спросит, что это ты тут, собственно, делаешь. Воруешь что-нибудь, али как? Скажи, что ты не вор, а просто взял ожерелье, спрятанное в стене. Ну, чисто посмотреть. Заодно спроси, кому мастер продавал такие же, это может помочь раскрыть заговор против императора. Ну, все тут жадны до безобразия, всем нужны деньги. Отдай этому жлобскому Седьмому Кремню семейное сокровище. Тогда мастер сознается, что пять одинаковых ожерелий купил у него господин по имени Третий Кролик.

Выйди из комнаты. Снова тебя нашел страшный убийца, Горная Вершина. Он попытается поймать тебя. Опрокинь на него корзину со змеями и, пока бандит прыгает на одной ноге, беги прочь. Итак, что мы имеем с гуся? Пять ожерелий — пять заговорщиков. Двое уже мертвы. Есть Третий Кролик и еще двое неизвестных. Нужно их найти — Женщина Змея наверняка захочет знать все. Поэтому самое лучшее — это найти Третьего Кролика и следить за ним. Зайди на рынок и спроси кого-нибудь из торговцев, где живет Третий Кролик. Иди по направлению к дому Седьмого Кремня, пока не увидишь ступеньки около синих дверей и охранника. Поговори с ним. Тебя здесь явно не ждут. Слева стоит человек — попроси его помочь тебе найти Третьего Кролика. Он посоветует обратиться к старому рабу, сидящему в тупике. Обойди дом справа и поговори со старым пьяницей-рабом. Все, что ему сейчас нужно, это немного выпивки. Сходи на рынок и купи бутылочку бормотухи у торговки, сидящей в правом углу. Вернись к старику и отдай ему спиртное.

Ну вот, дед горло промочил, теперь ему хочется поиграть в патолли. Придется играть. Ставка — один какао-боб за игру. Правила таковы: ход делается вперед, по клеткам. Если на пути встречается вражеская фишка, то она съедается. Нужно, сделав круг всеми четырьмя фишками, вернуться в дом. Особо не напрягайся — проиграешь три раза, и старик сам разговорится. Господин Третий Кролик часто любит повторять присказку: «мой глаз, мой нос, мой рот». К чему это, непонятно. А еще Третий Кролик часто бывает в храме на Церемониальной площади. Ну, и на том спасибо.

Иди на площадь Теночтитлана и попробуй пройти в Церемониальный центр. Зайди в тупичок справа и поговори с начальником строителей. Потом иди в квартал ремесленников и спроси у Чималли, что делать и как попасть в храм. Тебе может помочь Бирюза. Она иногда бывает в храме и, наверное, знает, как тебе туда попасть. Сейчас она дает уроки пения в школе, что недалеко от рынка. Сходи туда и поговори с девушкой. Расскажи ей о Третьем Кролике. Бирюза даст тебе священный барабан, который ты должен отнести в Церемониальный центр и отдать поэтессе по имени Каменный Цветок.



Иди на площадь Теночтитлана и покажи барабан охраннику Церемониального центра. Он пропустит тебя внутрь. Церемониальный центр очень похож на огромный лабиринт.



Сделай шаг направо и иди налево, пока не встретишь жрицу. Спроси ее, как найти Каменный Цветок. Жрица скажет, что поэтесса находится в доме песен, затем покажет тебе дорогу. Обрати внимание на дом справа — это храм Тескатлипоки. Поверни налево и у каждого встречного спрашивай дорогу — так быстрее доберешься. Подойди к дому песен и покажи стражнику барабан. Затем поднимись по ступенькам и пройди через сад. Отдай барабан Каменному Цветку. Потом отдай стихотворение, которое тебе дала Бирюза. Поэтесса скажет, что тебе нужно пойти в храм Тескатлипоки. Обратную дорогу ты легко найдешь.

Поговори со стражником, скажи, что он тебя раньше никогда не видел. Покажи ему змеиное ожерелье и поднимись в пристройку. Пройди по коридору и скажи следующему охраннику, чтобы он пропустил тебя. Чтобы пройти, надо отгадать три загадки. Ответами на них будут слова из присказки, сказанной тебе старым рабом. Ответь так: глаз, нос, рот. Путь вперед открыт. Спустись по ступенькам, пройди вперед и посмотри направо. Послушай издалека, о чем говорят Третий Кролик и жрица. Если они тебя увидят, то долго ты не проживешь.

Когда они уйдут, войди в зал и подойди к небольшой скульптуре. Возьми справа каменный блок и поставь его перед скульптурой. Отодвинь ее и достань из тайника баночку с ядом. Забери лежащее рядом со скульптурой зеркало. Поднимись к выходу из храма и с помощью зеркала загляни за угол. Жрица и Третий Кролик еще не ушли. Постой немного и снова загляни за угол. Когда там никого не будет, выйди на улицу. Уже знакомым путем вернись во дворец песен. Стражник не пропустит тебя. Пройди налево и поднимись по ступенькам. Внутри поверни направо и по нескольким коридорам пройди к Каменному Цветку. Спроси ее, что она узнала. Поэтесса посоветует обратиться за помощью к другому поэту, ее другу Айокану. Он живет во дворце императора, его всегда можно там найти. Чтобы Айокан поверил, что ты друг поэтессы и пришел от нее, ты должен дать ему белый цветок.

Иди к выходу из Церемониального центра. По пути тебе встретится Чималли. Оказывается, Третий Кролик действительно участвует в заговоре вместе со жрицей — они хотят отравить воду. Нужно успеть узнать, в какой именно пруд с питьевой водой будет добавлен яд. Пройди мимо дворца до того места, где садился в лодку. Затем поверни налево, поднимись по ступенькам и подойди к камню, висящему на веревке. Ножом перережь веревку — справа опустится мост. Пройди по нему до входа во дворец. Покажи стражнику волшебную трещотку, потом пройди по коридору до внутреннего сада. Сделай шаг влево и посмотри вверх. На высоком дереве растет нужный тебе белый цветок.

Обойди клумбу слева. В углу стоит поэт, но без условного знака он не станет с тобой разговаривать. Пройди немного вперед. Около одной из клумб стоит плетеный ящик. Возьми его, вернись к дереву и поставь перед ним ящик. Залезь наверх и сорви цветок. Иди к поэту и снова поговори с ним. Отдай Айокану белый цветок и расскажи о смерти его друга-поэта. Айокан отдаст тебе еще один лист с рисунком. Посмотри на него. Судя по всему, тебе снова нужно идти в Церемониальный центр. Барабана у тебя нет, поэтому стража тебя не пропустит.



Перед входом поверни направо и подойди к жаровне. Мастер каменщиков ушел. Подними с земли факел и зажги его. Затем спустись в канал слева и иди вперед. Через пару шагов справа появится небольшой проход. Пройди по нему до конца и посмотри назад. Слева, в стене, будет небольшое темное отверстие. Пролезь в него. Ты свалишься около стены, зато в Церемониальном центре.

Теперь иди к дому песен. В какой-то момент тебя остановит жрец и спросит, а что, собственно, ты здесь делаешь. Скажи, что ты участник церемонии, покажи жрецу волшебную трещотку. Так же, как шел в прошлый раз, иди к дому песен. Около одного из зданий стоит лестница — забери ее. Сходи к Каменному Цветку и покажи ей пергамент. Она просмотрит его и скажет, что тебе нужно обследовать стену черепов.

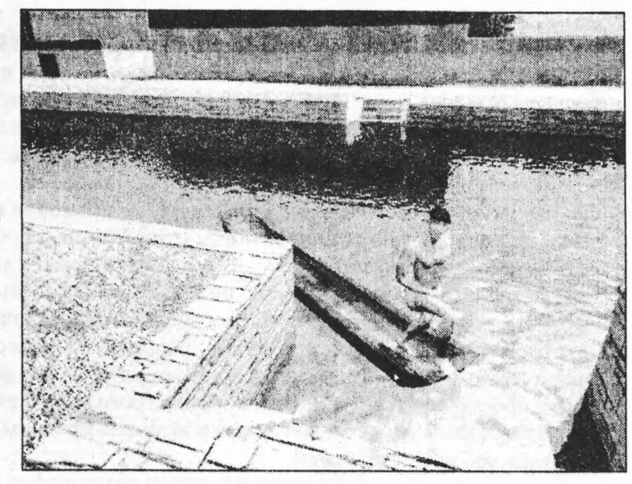
Выйди наружу и поспрашивай у окружающих, где эта стена. Она поддерживается с боков треугольными постройками, а наверху — множество острых штырей. Подойди к ней справа, приставь лестницу и поднимись наверх. Обрати внимание на порядок расположения черепов слева. Череп расположен глазницами вниз, далее — влево, вправо, вверх. Так нужно расположить все черепа. Тогда кусок пергамента на правом штыре освободится. Выполнив перекладывание, забери пергамент.

Иди к Каменному Цветку и покажи ей документ. Он очень похож на тот, который ты отдал ей раньше. Возьми его и вынеси его на экран, используя режим просмотра. Положи рядом вторую половину и совмести обе части. Левая должна оказаться ниже правой. Покажи получившийся документ поэтессе. Она скажет, что нужно идти на поле для игры в тлачли и посмотреть на один из обручей.

Поле находится слева от стены черепов — иди туда. Игрок, тренирующийся на поле, разозлится на тебя за то, что какой-то охотник ему мешает. Чтобы задобрить игрока, нужно попасть мячом в кольцо. Кинь пару раз мяч издалека. После этого подойди к кольцу и брось еще раз — ты увидишь яркую звезду. Вернись к Каменному Цветку и расскажи обо всем, что видел. Она тоже не теряла времени и расшифровала стих, составленный поэтом. Речь идет о нескольких датах. Иди в соседнюю комнату и посмотри все рисунки на стенах. Найди нужные даты и посмотри, какие боги им соответствуют, после чего вернись к поэтессе. Сопоставив все факты, она определит, о каком роднике идет речь в послании поэта. Надо к нему сходить, но только завтра, сейчас уже поздно.

С утра Каменный Цветок покажет тебе дорогу к источнику. Иди прямо, вдоль скалы, пока не встретишь охранника. Попроси его пропустить тебя и скажи, что ты охотник и идешь на охоту. Охранник попросит подстрелить пару птичек, чтобы убедиться в том, что ты не врешь. Вернись назад. В центре поляны стоит дерево. На нем сидят две птицы, правда, видно их с разных точек. Застрели их из трубки, подбери тела и покажи охраннику — он позволит тебе пройти.

Иди вперед, до кустов. Сквозь заросли посмотри на вход в пещеру и на то, как люди проходят внутрь, называя какой-то пароль. Подойди к входу и поговори с охранником. Повернись направо, сделай шаг вперед и возьми кувшин. Слева на стене висит клетка с попугаем. Покорми его зернышками амаранта. Попугай обрадуется и начнет повторять те слова, которые говорят охраннику. Запомни их. Иди к входу, покажи кувшин и скажи



пароль. Зайди в пещеру, сделай два шага вперед и посмотри налево вниз. Возьми палку, пройди в глубину пещеры и разбей палкой все кувшины с отравой. Выйди наружу. Снова тебя нашел Вершина Горы, но тут вовремя подоспел твой товарищ и стукнул врага по голове.

Беги направо, к виднеющимся вдали людям. Перед тобой оказался господин Черный Цветок собственной персоной. У него для тебя очень интересное предложение: либо ты собственноручно выльешь яд в водовод, либо выпьешь его. Выбор за тобой, но если ты согласишься отравить воду, то тебя все равно убьют. Поэтому пей яд и, пока не потерял сознание, прыгай в акведук. Течение унесет тебя в туннель. Сознание ты все-таки потеряешь, но хоть жив останешься.

Очнешься ты в своей деревне, в доме у врача. Спроси его, что случилось и почему голова болит. А меньше пить всякой отравы нужно... Твой друг Чималли спас тебя и притащил к доктору. Несколько дней ты пролежал в бреду. Благодаря тому, что у тебя с собой был яд, врач нашел противоядие и откачал тебя. Но чтобы спасти весь народ, нужны особые цветы, растущие в плавучем саду. Нужно немедленно добыть их.

Иди на берег и на лодке плыви к знакомому острову. Сойди на пристань и подойди к дому с соломенной крышей. Справа, за заборчиком, растут красные цветы. Ножом срежь несколько штук и отнеси доктору. Он все еще дома, но во внутреннем дворе. Оказывается, Женщину Змею тоже отравили. В соседней комнате, в правом углу, забери пузырек с противоядием и иди во дворец.

Волшебной трещотки у тебя уже нет, пройти мимо двух змей не удастся. Снова найми лодочника, заплатив ему два боба. Поговори с писарем. Он скажет, что Женщина Змея умирает, а все входы во дворец перекрыты людьми Черного Цветка, но в здании много секретных ходов и шанс пробраться внутрь все же есть. Тем же путем, которым шел в прошлый раз, пройди до ступенек и повернись налево. Разрежь ножом кусок материи, висящий на стене, за колонной. Через образовавшееся отверстие пролезь в соседний коридор. Выйди во внутренний двор и поговори с поэтом. Тебе необходимо уговорить его оказать помощь. Расскажи о заговоре и скажи, что если погибнет император, то погибнет и сам поэт. Стихоплет согласится помочь.

Подойди к комнате Женщины Змеи и подожди, пока поэт не заговорит со стражником. Пройди внутрь комнаты и обойди цветник. Умирающий лежит в левом дальнем углу — дай ему пузырек с противоядием и уговори его выпить. В это время придут люди Черного Цветка, обвинят тебя в предательстве и уведут к месту приношения человеческих жертв. Совершенно неожиданно спасет тебя золотой браслет, который отдал тебе старик нищий. В это время появится выздоровевший Женщина Змея, заговор будет раскрыт и все получат по заслугам.

Мораль сей сказки такова: давайте нищим деньги. Если они не дадут ничего стоящего взамен, отнимайте деньги назад.

Battlezone II: Combat Commander

— Эй, командира Шабаев, что с тобой?!
— Так это ж ты, проклятый Кукча, по мне стрелял!
— Но ведь командира приказать «Стрелять!». Командира не говорить, в кого, однако!
(Из перехваченных секретных радиопереговоров с полей Battlezone II)

Увы, случается и такое, и в Battlezone II это явление весьма частое. Твои подопечные бывают порой крайне неповоротливы и толкаются, особенно после команды «следуй за мной!». И пройдет немало времени, пока они научатся уму-разуму. Этому, кстати, очень способствует постройка учебного центра (Training Center). Но сколько космической воды утечет, пока он станет для тебя доступен в одиночной игре — миссии весьма конкретны, строго ограничены и, к тому же, разбиты на многочисленные мелкие подзадания. Никакой свободы действий! Особенно это раздражает на начальной стадии освоения игрового пространства. Приходится очень строго следовать указаниям некоего командира Шабаева и выполнять всякие глупые и не очень приказы. И, казалось бы, придется с этим мириться. Но не тут-то было!

В первую очередь это касается тактики ведения боя в условиях скопления многочисленной военной техники. Страсть толкаться, нанося тем самым себе и другим повреждения, свойственна не только твоим подопечным, но и противной стороне. Используя данное обстоятельство, можно за счет хитроумных маневров не только себя, но и врага подставлять под удар.

Другой приятный и полезный прием связан не только с войной, но и с экономикой. В ряде миссий весьма выгодно и просто (при наличии терпения), используя практически нескончаемые бездарные набеги неприятеля, создать грозную армию и без особых проблем решить поставленные задачи (жаль, отсутствует «преемственность» при переходе от миссии к миссии). Сориентировавшись на местности, определи, откуда и в каком направлении периодически двигается враг. Устрой ему засаду на пути следования в виде парочки башен или адекватного по силе отряда (еще лучше — и то, и другое). Чем они будут заниматься, понятно. А в качестве «санитаров», подбирающих свежие дымящиеся обломки, естественно, выступят скавенжеры (Scavengers). На всякий случай, если они увлекутся и в поисках материала далеко уйдут от засады, обеспечь их охраной.

Кстати, если захочешь сделать больше 10 юнитов, не забудь, что их можно объединять в группы, используя клавиши Ctrl и соответствующие номера. При этом полезно также задействовать бункер управления (Relay Bunker) для руководства своими войсками и определения местонахождения неприятеля.

Нелишне будет отметить и чисто экономическую «хитрость», заключающуюся в опережающем быстром развитии (особенно пригождается в мультиплеере). Суть ее такова. Немедленно разворачивай ресайклер (Recycler). Отправляй первый скавенжер на добычу биометалла — второй займется гейзером. Создавай третий (такое количество доступно не для всех одиночных миссий) для поиска другого гейзера. Четвертый, когда станет доступным его появление на свет, займется сбором свободных ресурсов. Используя бункер управления, изучи местность и определи уровень и направление развития неприятеля. Захвати как можно большее количество гейзеров. Цель всей этой суеты ясна и в дополнительных комментариях не нуждается.

Добавлю к этому арифметическое обоснование: ресайклер производит 1 скрэп каждые 3 секунды (максимум 40 скрэпов), развернутый скавенжер (цена: 20) — 1/1 (20), усовершенствованный развернутый скавенжер (цена: 20+60 за апгрейд=80) — 2/1 (20). Получается, что твое максимально допустимое количество скрэпов напрямую зависит от наличия и качества скавенжеров. А это, в свою очередь, влияет на возможность создания ряда продвинутых зданий.

И в заключение — пару слов о неприятных моментах. Во-первых, путешествуя по живописной местности Battlezone II, будь аккуратен у края карты — можно свалиться с ка-

кой-нибудь горы и обратно не забраться. Придется переигрывать. Во-вторых, если отклонишься от приказа и рекомендаций по его выполнению, в ряде миссий нарвешься на поражение либо будешь обречен на пожизненное и бесцельное блуждание по инопланетным просторам. И в-третьих, очередному испытанию будут подвергнуты технические возможности твоего компьютера, так как требования к «железу» достаточно высоки.

Civilization: Call to Power

Конечно, есть масса способов выиграть в «Цивилизации». Ниже мы приводим весьма простой и довольно эффективный способ. Можешь взять его за основу и переделать по своему вкусу. Дерзай!

The Ancient Age

Особенно не тяни с выбором места для первого города, так как потеря темпа сильно сказывается в самом начале игры. Потрать не более 2-3 ходов, чтобы выбрать подходящий участок: вблизи рек, бонусных клеток или на побережье. Первым делом построй фалангу (Phalanx), если она уже доступна, или простого воина (Warrior), чтобы предохраниться от внезапного вторжения варваров. Затем ставь в очередь на производство сеттлера, амбар (Granary) и еще несколько сеттлеров. Этот город будет ориентирован на штамповку сеттлеров; прерывай их производство только на построения усовершенствований, когда те будут становиться доступными.

Как только появится сеттлер, заложи неподалеку второй город (как можно ближе, лишь бы рабочие области городов не перекрывались). Этот город будет милитаристским — он в основном будет штамповать боевые юниты. Поставь на очередь три фаланги (Phalanx) и амбар. Примерно в это время тебе станут доступны научные исследования. Первым делом выбери технологию Domestication, дающую возможность строить конных лучников (Mounted Archer) — самых первых стрелков, доступных в игре. (Кроме того, Domestication дает и рынки — Marketplace.) Потом поставь в очередь на производство и конных лучников.

Как только будет готовы три фаланги и три конных лучника — самое время повеселиться, то есть показать соседям, кто здесь самый крутой. Объединяй вышеназванные юниты в одну армию и начинай по спирали обходить вокруг своих городов. Выноси все, что ни попадется на пути — ни один юнит не может противостоять комбинации из трех фаланг и трех лучников вплоть до следующего века (лучники постреливают из-за спин прикрывающей их фаланги). Смело атакуй вражеские города — мало кто сможет оказать достойное сопротивление. Новые города отстраивай по образцу: Phalanx (позднее Mushketeer) — Granary — Settler — Marketplace — Temple.

Наиболее ценным Чудом Древнего Мира является, пожалуй, Confucius Academy, поскольку устраняет недовольство, связанное с удаленностью от столицы (а в разрастающейся империи без дорог это становится существенным фактором). Как можно быстрее перейди от тирании к монархии или теократии. Если ты умудрился построить (или отвоевать) Hagia Sophia, то лучше перейти к теократии, понастроить клириков (Cleric) и с помощью них обращать вражьи города, выкачивая из них золото. Также весьма полезно Чудо Света под названием Sphynx, снижающее на 25% содержание армии.

The Renaissance Age

В это время уже можно заняться строительством на местности. Выдели на public works хотя бы 20 единиц production. Затем построй возле каждого города по 1-2 фермы, что должно заметно усилить их рост — это самое важное дело в первых двух веках. Также надо начать строить дороги, связывающие твои города. Это не только ускорит переброску юнитов, но и снизит показатели преступности и недовольства, связанные с удаленностью городов от столицы. Как можно быстрее постарайся изобрести Gunpowder и Cannon Making. Это позволит модернизировать твою армию путем замены фаланг на мушкетеров (Mushketeer), а лучников — на пушечки (Cannon).

Отныне твои боевые отряды будут состоять из трех мушкетеров и трех пушек. Пушки не просто сильнее лучников, а позволяют еще обстреливать врага с дальнего расстояния, не вступая в непосредственное сражение. Поэтому тактика боев должна быть такой. Подойди к противнику вплотную, но не «въезжай» в его клеточку, а используй команду bombard. При этом старайся занять клеточку с наибольшим защитным бонусом — на случай, если противник рискнет пойти в рукопашную.

Следующая цель твоих исследований — Agricultural Revolution, что позволяет строить мельницы (Mills), дающие 50% бонус к производству. Построй мельницы в каждом городе, как только появится такая возможность. На этой стадии игры очень полезно Чудо London Exchange, позволяющее избавиться от стоимости содержания зданий. Рекомендуется также Gutenberg Bible, ускоряющая научные исследования. Полезно построить и Emancipation Act, чтобы подорвать цивилизации, ориентированные на рабовладение.

The Modern Age

В этом веке важно поскорее добраться до Railroads. Как только это сделано, увеличь отчисления на public works и строй железные дороги поверх существующих дорог (что ускорит их строительство), связывая города со столицей. Сеть железных дорог заметно понизит уровни преступности и недовольства, связанные с удаленностью от столицы, и ускорит движение юнитов. Затем стоит заняться массовым строительством улучшенных ферм (Advanced Farms): следующий век даст множество сооружений, которые буквально взвинчивают рост населения; кроме того, новые формы правления требуют больше еды для жителей, так что нужно заблаговременно подготовиться ко всему этому. Да и не грех получить лишние очки за численность населения.

Центральной технологией этого века является Mass Production. Сама по себе она не дает чего-то очень полезного (разве что ведет к Robotics), зато прекращает действие большинства Чудес Света ранних эпох — полезно, если эти Чудеса построил не ты сам. Кроме того, она «отправляет в отставку» мушкетеров, в связи с чем немного изменяется стиль игры. Дело в том, что следующий защитный юнит — пулеметчик (Machine Gunner) — слишком дорог, чтобы его быстро строили новые города. Поэтому рекомендуется загодя производить пулеметчика в старых городах, укреплять его на месте предполагаемого города, а затем подводить туда сеттлера и основывать поселение.

Самым ценным Чудом Света этого века является, пожалуй, Edison's Lab, позволяющее сделать рывок в науке. Genome Project, ускоряющий производство и повышающий здоровье юнитов, особенно ценен для агрессивных цивилизаций (а мы пошли как раз по такому пути). Эти два Чуда держатся очень долго и устаревают только с открытием Alien Archeology, находящейся в самом конце технологического дерева.

The Genetic Age

Здесь важно поскорее достичь технологии Robotics. Это позволит строить War Walkers — шагающих роботов а-ля BattleTech. Боевые роботы — самые крутые сухопутные юниты, превосходящие все прочие по всем параметрам: сильны, шустры (ходят на 5 клеточек) и обладают приличным радиусом обзора (3 клетки); плюс ко всему способны обстреливать с дальнего расстояния. Конечно, они обходятся весьма недешево, а потому сначала как следует усовершенствуй несколько городов и только затем займись в них массовой штамповкой роботов. Отряды по 8-9 таких ребят — это очень круто.

Постарайся побыстрее связать свои города сетью maglevs. Расформируй всех старых защитников (типа мушкетеров), дабы те не жрали понапрасну свое жалование, сформируй парочку отрядов боевых роботов и начинай методически выносить все на своем пути. Если же имеешь совсем рядом агрессивного соседа, построй парочку левиафанов (Leviathans) для защиты приграничных городов. Левиафаны — великолепные защитники, но слишком медленно движутся, чтобы из них можно было составлять ударные группы (всегда, даже по maglevs, они передвигаются с единичной скоростью).

В этом же веке ты получишь доступ к морским и космическим базам. Морские базы хороши по двум причинам: 1) производят много еды благодаря тому, что Fisheries (дающие больше еды, чем фермы) можно строить в любой морской клеточке и 2) морские базы трудно атаковать — для этого надобно иметь морских пехотинцев (Marines) и какой-нибудь транспортный корабль, а компьютер редко когда строит и то, и другое, и еще реже сочетает их вместе. Космические же базы позволяют достичь такого производства, которые и не снились земным городам.

Идеал общественного устройства на этой стадии игры — Corporate Republic.

Самые ценные Чудеса: Sensorium и Star Ladder. Строительство первого Чуда резко снижает социальную напряженность в твоем государстве, поскольку полностью устраняет недовольство, связанное с перенаселенностью и загрязнением окружающей среды. Второе Чудо позволяет запускать ракеты без загрязнения окружающей среды и дает «на халяву» космическую базу.

The Diamond Age

Это последний век, в котором ты выходишь на «финишную прямую». Если ты достаточно силен, то можешь попытаться «дожать» противников; если нет, то лучше попробовать выиграть мирным путем.

Военный путь. Здесь тебе в помощники придут космические бомбардировщики (Space Bombers). Они могут бомбардировать Землю из космоса, нанося удары страшной силы (range strength = 50); кроме того, они очень мобильны, так как космические клетки приравниваются к клеткам с maglevs (в смысле скорости передвижения). Достаточно иметь отряд из 3-4 бомбардировщиков, чтобы вынести любой юнит. Только следует позаботиться о защите самих бомбардировщиков от других космических юнитов, так что придай отряду бомбардировщиков парочку звездных крейсеров (Star Cruisers) — такой космический флот будет практически непобедим.

Есть и другой способ «позабавиться»: сделать ставку на эко-рейнджеров (Eco-Ranger). (Для этого надо перейти к экотопии и осуществить The Eden Project.) Эко-рейнджер относится к классу террористов, а потому остается невидимым для обычных юнитов. Кроме того, обладает приличной скоростью, а значит, может быстренько и незаметно подобраться к вражескому городу. Оружие эко-рейнджера — «разбивка парка», кроме шуток. Но, «разбивая парк», эко-рейнджер разрушает все «плоды цивилизации» как в своей клеточке, так и во всех соседних. Сказанное означает, что будут уничтожены все города, шахты, фермы и прочие постройки, а также юниты, оказавшиеся в сфере его воздействия (включая его самого, увы). Это будет поопаснее пресловутого нюка, да и дешевле, и «без лишнего шума и пыли» (без загрязнения).

Мирный путь. На этом пути надо осуществить Alien Life Project, то есть вырастить эмбрион внеземной жизни. Прежде всего скопи 55 000 золота и создай хотя бы одну космическую базу. Затем исследуй Wormholes, что даст возможность построить Чудо под названием Wormhole Sensor. После этого все цивилизации получают возможность строить Wormhole Probe. Но ты можешь опередить их в этом, попросту купив Probe: на это и уйдут те 55 000. Далее останется запустить Probe в Wormhole и извлечь оттуда необходимый генетический материал, что делается за пару ходов.

Теперь надо построить X-Lab — сделай это в наиболее защищенном городе (если лаборатория будет захвачена или уничтожена, то автоматически прервется и весь проект); пусть остальные города помогают ему в строительстве караванами. Затем, также в темпе, строится единственный Embryo Tank. Теперь следует выбрать три города — пусть два из них строят ECD, а третий — Containment Field. Развитие эмбриона происходит в 3 стадии, на каждой из которых требуется 2 ECD и 1 CF. Как только все эти «игрушки» будут готовы, переориентируй эти города на производства трех Gene Splicer, которые ускорят развитие эмбриона и сведут на нет вероятность его гибели (а пока что сохраняйся почаще!). Теперь тебя сможет остановить только другая цивилизация, если умудрится разрушить твою X-Lab.

Чудеса Света. Здесь много заманчивых проектов, поскольку большинство из них влияют на всю цивилизацию в целом. В первую очередь обрати внимание на Gaia Controller, который полностью уберет загрязнение с твоей территории и на 25% увеличит производство пищи. Очень кстати будет и Nanite Defuser, уничтожающий все ядерные заряды, — особенно если ты решил выиграть мирным путем. А если твои противники все еще сильны, то обязательно построй ESP Center и Immunity Chip для лучшей защиты.

Half-Life: Opposing Force

1. Разбивай ящики — в них могут быть всевозможные бонусы для тебя.
2. Если ты очутился в кромешной темноте, то включи прибор ночного видения (вместо фонарика в оригинальной игре).
3. Деревянные ящики, на которые нанесена дополнительная оранжевая раскраска, взрываются при попадании в них из оружия.
4. Вентиляционные окна обычно закрыты решеткой, и для того, чтобы попасть в вентиляцию, ее надо сначала разбить.
5. Те предметы, которые ты можешь толкать, можно также и тянуть за собой (зажми клавишу активизации, подойдя вплотную к объекту, и указывай направление курсором).
6. Для больших прыжков в мире Xen используй специальные органические джамп-пады.
7. Те рубильники, которые нельзя просто переключить, можно расстрелять.
8. Всегда держи под рукой второе, альтернативное оружие для того, чтобы не ждать, пока перезарядится твое первое.
9. Говори с охранниками и прочим мирно настроенным людом, который встретишь в игре. Помимо всевозможной помощи в прохождении они тебе еще окажут и огневую поддержку.
10. Когда в твоих сотоварищах у тебя отпадает надобность, то их можно отправить на суд божий, а оставшиеся после их убийства патроны или оружие использовать в целях самозащиты в нашем мире.
11. Раскачивай провода и канаты, по которым ты ползешь, если надо сократить расстояние для прыжка.
12. Патроны для «живого гранатомета» ты можешь найти в растениях. Около одного из них можно набрать полный боекомплект.
13. При борьбе с «прыгунами», «крикунами» и «докторами-мутантами» не вступай с ними в рукопашную схватку, а отбеги подальше, если есть возможность, и расстреляй их.
14. При схватках с «леди-ниндзя» используй оружие моментального поражения большой мощности (Desert Eagle, шотган, пулемет, снайперскую винтовку).
15. Когда «леди-ниндзя» становятся невидимыми при засаде, их можно вычислить по вспышкам выстрелов и трассирующим следам от пуль.
16. В некоторых местах спецназовцы, которые воюют против тебя, оборудовали пулеметные гнезда. При атаке на такие укрепрайоны в первую очередь надо уничтожать пулеметчика и захватывать пулемет. Это существенно облегчит прохождение.
17. При перестрелках со спецназом используй жуков-убийц в качестве отвлекающего оружия. Это позволит тебе временно передохнуть и приблизиться к противнику на расстояние, позволяющее убить его с одного выстрела.
18. Солдат на вышках удобно снимать из базуки. Для этого используй ее второй режим работы (без наведения).
19. Когда ты выходишь на большие пространства, то «сканируй» местность через оптику снайперской винтовки. Есть большая вероятность, что издалека ты заметишь и убьешь тех противников, которые прятались от твоего взгляда.
20. Если противник «засел» за препятствием, то попробуй снять его с помощью снайперской винтовки, выстрелив в небольшую, не скрытую за препятствием часть его тела.
21. Большие пауки-мутанты, обитающие в кромешной тьме, боятся света. И вместо того, чтобы принимать бой на их территории, выбеги на освещенную площадку и сверни

за угол. Паук остановится, выставив в полумраке небольшую часть своего корпуса, в которую ты можешь спокойно засаживать свинец хоть из Smith&Wesson, не боясь быть атакованным.

22. Вертолет поддается уничтожению, и поэтому не надо от него бегать! Просто расстреляй его из всех доступных видов оружия.

23. Последнего босса надо убивать так: сначала из пушек, укрепленных на втором этаже, постреляй ей по глазам, чтобы у красотки начались преждевременные роды. И укладывай как можно больше своего арсенала в ее открывшееся влагалище. Если она разрушит мостик на втором этаже между пушками, то для того, чтобы переправиться на другую сторону, используй «живой хук» (цепляйся за вырост живой материи высоко на противоположной стороне). В случае, когда твое самочувствие из-за полученных ссадин и кислотных испарений ухудшится, для его поправки используй «ванночку» на втором этаже.

Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death

Новый аддон для всеми нами любимых героев меча и магии дает тебе шанс попробовать на зуб семь новых кампаний, в ходе которых ты будешь искоренять зло и преодолевать козни коварных темных сил. В этом нелегком задании тебе поможет всемогущий «save-load», а также яркие и могущественные герои, всегда готовые стать на твою сторону или выступить против тебя. На протяжении кампаний герои будут усердно собирать двенадцать новых артефактов, каждый из которых по силе сравним с легендарным мечом Армагеддона. Да-да, именно собирать, ты не ослышался. Надо найти несколько подходящих друг другу магических вещей, надеть их на героя, щелкнуть правой клавишей мышки, и — вуаля — получишь совершенно уникальный предмет. При всем при том вновь созданный артефакт будет не только нести новые преимущества и давать какие-то форы, но и сохранит все плюсы и прибавки к характеристикам от тех артефактов, из которых он состоит! Правда, эта крутая вещичка займет не один слот на фигурке героя, а ровно столько, сколько бы заняли все артефакты, из которых она состоит, по отдельности. Для чего и служат особые серые замочки, означающие, что место под вещь уже занято. Именно для этого я написал, какие слоты занимает та или иная штучка: меч требует свободной правой руки, ожерелье надевается на шею, щит берется в левую руку, артефакты кладутся в один из пяти слотов слева, для колец тоже предусмотрены два особых слота. Есть одно место для плаща, сапог, амулета, брони, шлема...

В основном артефакты увеличивают четыре основные характеристики героя: атаку (Attack), защиту (Defence), магическую силу (Power) и магическое знание (Knowledge). С другой стороны, действие большинства из них не столь однозначно... В общем, читай описание вещей и вдохновляйся их могуществом. И да не закончится мана у твоего колдуна, и да будет повержена нечисть!

Ring of the Magi — кольцо; дает +50 раундов к действию заклинаний.
Состоит из:
Cape of Conjuring (плащ, длительность заклинаний +3 раунда)
Collar of Conjuring (ожерелье, длительность заклинаний +1 раунд)
Ring of Conjuring (кольцо, длительность заклинаний +2 раунда)

Cornucopia — артефакт; создает по четыре штуки каждого драгоценного ресурса в день.
Состоит из:
Everpouring Vial of Mercury (артефакт, +1 mercury в день)
Ring of Infinite Gems (кольцо, +1 gems в день)
Everflowing Crystal Cloak (плащ, +1 crystal в день)
Eversmoking Ring of Sulfur (кольцо, +1 sulfur в день)

Cloak of the Undead King — плащ; если герой не имеет навыка некромантии, то после битвы он поднимает из мертвых в виде скелетов 30% погибших на поле боя. Если навык некромантии есть, то тогда к нему прибавляются эти 30% плюс, в зависимости от уровня навыка, поднимаются следующие твари:
навык некромантии Basic — зомби
навык некромантии Advanced — призраки
навык некромантии Expert — личи
Если у героя нет свободных слотов в армии для только что созданных «обычных», не модернизированных тварей, но в армии есть уже усовершенствованный тип этого самого монстра, то тогда прибавляется 70% (от общего количества поднятых из могил) созданий.

Состоит из:
Vampire's Cowl (плащ, +10% к навыку некромантии)
Amulet of Undertaker (амулет, +5% к навыку некромантии)
Dead Man's Boots (сапоги, +15% к навыку некромантии)

Armor of the Damned — броня; все противники с начала боя получают следующие вредные заклятья на пятьдесят раундов: Slow, Curse, Weakness и Misfortune.

Состоит из:
Blackshard of the Dead Knight (меч, +3 к атаке героя)
Shield of the Yawning Dead (щит, +3 к защите героя)
Rib Cage (броня, +2 к магической силе героя)
Skull Helmet (шлем, +2 к магическому знанию героя)

Statue of Legion — артефакт; прибавляет 50% к росту монстров за каждую неделю во всех твоих городах. Не увеличивает количество появляющихся в домиках на карте монстров.

Состоит из:
Legs of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 2-го уровня на 5 за каждую неделю
Loins of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 3-го уровня на 4 за каждую неделю
Torso of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 4-го уровня на 3 за каждую неделю
Arms of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 5-го уровня на 2 за каждую неделю
Head of Legion — когда находится у героя в городе, увеличивает прирост монстров 6-го уровня на 1 за каждую неделю

Titan's Thunder — меч; герой может без всяких затрат маны кидать во врагов магическую молнию, которая наносит 600 повреждений.

Состоит из:
Titan's Gladius (меч, +12 к атаке и -3 к защите героя)
Sentinel's Shield (щит, +12 к защите и -3 к атаке героя)
Titan's Cuirass (броня, +10 к магической силе и -2 к магическому знанию героя)
Thunder Helmet (шлем, +10 к магическому знанию и -2 к магической силе героя)

Elixir of Life — артефакт; прибавка 25% к здоровью всех созданий в армии героя, а также наделение их способностью к регенерации (восстановлению всех утраченных хитпойнтов к следующему ходу, что изначально умеют призрак и тролль). Артефакт не распространяет свое действие на нежить и неживых созданий вроде големов.

Состоит из:

Vial of Life (артефакт, увеличение здоровья всех созданий в армии на 2%)
Ring of Vitality (кольцо, увеличение здоровья всех созданий в армии на 1%)
Ring of Life (кольцо, увеличение здоровья всех созданий в армии на 1%)

Angelic Alliance — меч; позволяет существам из замков Rampart, Tower, Fortress, Stronghold и Castle спокойно относиться друг к другу. Если ты наберешь разношерстную армию из этих существ, то их мораль не будет падать до тех пор, пока ты имеешь этот меч. Также с начала битвы на твою армию автоматически колдуется заклятье Prayer на уровне Expert.

Состоит из:
Armor of Wonder — броня; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 1
Sandals of the Saint — сапоги; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 2
Celestial Necklace of Bliss — ожерелье; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 3
Lion's Shield of Courage — щит; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 4
Sword of Judgement — меч; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 5
Helm of Heavenly Enlightenment — шлем; все четыре основные характеристики героя увеличиваются на 6

Bow of the Sharpshooter — артефакт; стрелки в армии героя могут использовать дистанционную атаку, даже если враг стоит вплотную к ним. Также убираются абсолютно все пенальти из-за дальности стрельбы и замковых стен.

Состоит из:
Angel Feather Arrows (артефакт, +15% к навыку стрельбы)
Bowstring of the Unicorn's Mane (артефакт, +10% к навыку стрельбы)
Bow of Elven Cherrywood (артефакт, +5% к навыку стрельбы)

Admiral's Hat — шляпа; герой может заходить на корабль и сходить с него на землю без окончания своего хода.

Состоит из:
Sea Captain's Hat (шлем, увеличивает движение на море, позволяет с помощью магии звать или уничтожать корабли и убирает вред от водоворотов)
Amulet of Ocean's Guidance (ожерелье, увеличивает движение героя на море)

Wizard's Well — артефакт; полностью восстанавливает ману героя на следующий день.
Состоит из:
Charm of Mana (артефакт, восстановление в каждый день на 1 спелл-пойнт больше)
Talisman of Mana (артефакт, восстановление в каждый день на 2 спелл-пойнта больше)
Mystic Orb of Mana (артефакт, восстановление в каждый день на 3 спелл-пойнта больше)

Power of the Dragon Father — броня; дает +6 к четырем основным характеристикам героя и иммунитет его армии ко всем заклинаниям 1-4 уровней. Учти, что ты также не сможешь пользоваться магией на своих созданиях, естественно, если она не пятого уровня.

Состоит из:
Quiet Eye of the Dragon (кольцо, +1 к защите и атаке героя)
Red Dragon Flame Tongue (меч, +2 к защите и атаке героя)

Dragon Scale Shield (щит, +3 к защите и атаке героя)
Dragon Scale Armor (броня, +4 к защите и атаке героя)
Dragon Bone Greaves (сапоги, +1 к магическому знанию и силе героя)
Dragon Wing Tabard (плащ, +2 к магическому знанию и силе героя)
Necklace of Dragonteeth (ожерелье, +3 к магическому знанию и силе героя)
Crown of Dragontooth (шлем, +4 к магическому знанию и силе героя)
Still Eye of the Dragon (кольцо, +1 к морали и удаче армии)

Heroes of Might and Magic III

Ты думаешь, что знаешь «Героев» вдоль и поперек? А хочешь узнать еще больше? Тогда читай дальше то, чего ты не найдешь даже в официальном мануале по HoMM III.

Hill Fort не только позволяет халявно апгрейдить юниты, но и снижает цену апгрейда (по сравнению с «нормальным» апгрейдом в замке). Твари первого уровня апгрейдятся бесплатно, а 2-го, 3-го и 4-го уровней — за 25%, 50% и 75% цены «нормального» апгрейда; и только юниты 5-7-го уровней усовершенствуются за полную стоимость.

Portal of Summoning в Dungeon поставляет, как известно, дополнительных тварей из захваченного тобой Creature Dwelling. Однако эти твари НЕ НАКАПЛИВАЮТСЯ, а также исчезают по прошествию недели, если ты их не успел нанять.

Temple. Бонус Храма к Morale УДВАИВАЕТСЯ при посещении сего богоугодного заведения в 7-й день недели.

Whirlpools. При телепортации через водовороты теряется половина юнитов самого слабого отряда. Зная это, помести в свободный слот самую захудалую тварь. Тогда при телепортации ты потеряешь только эту тварь.

Puzzle Map. Как известно, на Puzzle Map не указываются любые сооружения (будь то замки, шахты и прочее). Но, как ни странно, не указываются и водные объекты, называемые Reefs (Rocks указываются). Учти этот баг, если будешь обыскивать побережье.

Стрельба. Все стрелки имеют одинаковый радиус эффективной стрельбы — 10 клеточек. За пределами этого радиуса наносимый урон уменьшается вдвое. Единственные препятствия, которые приводят к тому же штрафу, — это крепостные стены. Всякие там деревья, скалы и прочее на поле боя не влияет на силу выстрела.

На **Cursed Ground** не действует не только магия, но и модификаторы к Luck и Morale. На **Magic Planes** все заклинания действует на уровне Expert.

Артефакт **Badge of Courage** дает не только бонус +1 Morale, но и полный иммунитет ко всем mind-affecting заклинаниям типа Berserk.

Holy Grail. Если твой герой, несущий Грааль, проигрывает сражение, то и Грааль будет уничтожен, даже если герой убежит или сдастся. Грааль будет навсегда удален из игры.

Биография героев. Хочешь узнать больше о боевом пути своих любимцев? Тогда войди в Hero Screen и щелкни любой кнопкой мышки по портрету героя (в левом верхнем углу экрана).

Hero Speciality. Специализация многих героев заключается в бонусах к силе заклинаний или ко вторичным умениям. Есть точные формулы, позволяющие рассчитать данные бонусы.

Spell Speciality. Эффект от заклинания увеличивается на (Hero Level / Creature Level) x 3 процентов, где Creature Level — уровень твари, к которой применяется данное заклинание. Пример: пусть герой специализируется на молниях и достиг уже 7-го уровня. Тогда, если он вдарит этой молнией по твари 7-го уровня, то нанесет дополнительный урон только в (7/7) x 3% = 3%; а если шандарахнет по «букашке» 1-го уровня, то урон увеличится аж на (7/1) x 3% = 21%. Почувствуй разницу!

Skill Specialty. Эффект указанного вторичного умения возрастает на Hero Level x 5 процентов. Например, герой 10-го уровня с умением Logistics на уровне Expert (30% бонус к движению) получает дополнительный бонус в 15% (10 x 5% = 50%, 30 x 50% = 15%), так что суммарный бонус составит 30% + 15% = 45%.

Necromancy. Предположим, герой со способностью Necromancy выиграл сражение; при этом у него заняты все 7 слотов и ни в одном из них нет простых скелетов, а есть только Skeleton Warriors. Что будет с полагающимся скелетным пополнением? Оказывается, скелеты присоединятся в виде Skeleton Warriors, но только в количестве 2/3 от положенного числа.

Летающий герой (с магией Fly) не собирает ресурсы автоматически (наехав на них). Чтобы сделать это, жми на Пробел. Герой при этом не изменит своего «летучего состояния» и не потеряет ход.

Fortress Town. Ров вокруг такого замка ШИРЕ и составляет ДВЕ клеточки. Таким образом, обычному нелетающему юниту требуется 3 хода, чтобы перебраться через этот ров.

Stronghold Town. Такой город вообще не дает водяного рва. Зато усеивает поле перед замком крупными препятствиями, мешающими продвижению противника.

Tower Town. Замок этого типа тоже не имеет рва, зато создает минное поле вокруг крепостных стен.

Minotaurs и Minotaur Kings всегда имеют положительный Morale. Их Morale не может опуститься ниже +1, даже если все остальные юниты имеют нейтральный или даже отрицательный Morale.

Смертоносное дыхание **Mighty Gorgons** не оказывает никакого эффекта на нежить (undead).

Яд **Wyvern Monarch** не убивает, а только уменьшает здоровье ВСЕХ тварей в отряде на 10% за каждый ход в течение трех ходов. То есть после отравления каждый юнит будет иметь 90% здоровья от максимального, на следующий ход — 80%, затем -70%; после этого здоровье всех юнитов полностью восстанавливается (или раньше, если применено заклинание Cure). Яд обладает кумулятивным эффектом, то есть, если будет повторно отравлен уже отравленный отряд, то его здоровье упадет еще ниже; однако при этом здоровье не может упасть ниже 50%.

Vampire Lords высасывают хитпойнты только у ЖИВЫХ тварей, исключая всю нежить (undead) и все магически оживленные твари типа Golems и Gargoyle. То же самое относится и к Power Liches: их смертоносное облако поражает только ЖИВЫХ (это относится только к побочному эффекту, а прямой удар действует на всех).

Unicorns и War Unicorns распространяют свою ауру магического сопротивления только на соседние клетки, не защищая самих себя. Однако две группы единорогов, находящиеся в соседних клетках, поддерживают друг друга.

Behemoths и Ancient Behemoths снижают Defense Skill своей жертвы лишь временно — на время своего удара. Урон, наносимый другими юнитами, подсчитывается, исходя из номинальной защиты (пусть даже этот удар нанесен в тот же ход сразу же за ударом Behemoth).

Големы всегда имеют нейтральную Morale (как и все undead).

Каждый отряд Master Genies может применить не более 3 заклинаний за одно сражение. Причем джинны достаточно разумны и не будут кастовать то заклинание, которое уже наложено или заведомо бесполезное (например, Protection from Air, когда вражеский отряд воюет без героя, способного бросить заклинание школы Air).

Armageddon's Blade

Phoenixes возрождаются в количестве 1/5 от их первоначального состава и только один раз за одно сражение. Если первоначальное число фениксов не кратно пяти, то появляется 20% шанс за каждого феникса в «остатке», что возродится дополнительный феникс.

Например, 17 фениксов возрождаются в количестве 3 штук плюс имеется 2 х 20% = 40% вероятность появления дополнительного феникса (17 = 3 х 5 + 2).

Rogues. Наличие хотя бы одного вора в армии героя повышает уровень владения магией Visions из школы Water до уровня Expert.

Fairy Dragons могут кастовать до пяти заклинаний за одно сражение. Все заклинания кастуются на уровне Advanced и обладают силой, равной числу драконов, помноженному на 5 (например, 4 Fairy Dragons имеют Power = 4 х 5 =20). Заклинания выбираются случайным образом, исходя из расклада: 22% Ice Bolt, 22% Lightning, 21% Fireball, 10% Magic Arrow, 10% Frost Ring, 5% Inferno, 5% Meteor Shower, 5% Chain Lightning.

В отличие от атак Behemoths, атаки **Rust Dragons** понижают Defense Skill жертвы на все оставшееся сражение. Причем эти атаки обладают кумулятивным эффектом.

Crystal Dragons имеют магическое сопротивление в 20%. Если в твоей армии есть хотя бы один кристальный дракон, он будет приносить тебе 3 кристалла в начале каждой недели.

Homeworld

В 12-м номере «Мании» за 1999 год в описании прохождения игры (14 миссия — «Bridge of Sighs») излагалось мнение автора о некоторой сложности использования генераторов невидимости (Cloak Generators) при выполнении задания. Ничуть не опровергая данную позицию, все же есть смысл подробнее рассмотреть этот любопытный прием, тем более что его можно использовать и в режиме многопользовательской игры, особенно при проведении «диверсионных» операций.

Итак, для осуществления задуманного (в 14 миссии — это уничтожение генераторной установки противника) тебе понадобится следующая космическая флотилия: 6 генераторов невидимости, 6 тяжелых крейсеров (Heavy Cruisers) или истребителей (Destroyers) и около 20 «легких» юнитов типа атакующих бомбардировщиков (Attack Bombers). Далее создай две группы по три генератора в каждой и присвой им номера 1 и 2 (CTRL + соответствующая цифра). Затем сделай группы 3, 4, 5, в каждую из которых включи по одному генератору из 1 и 2 группы. Грубо говоря, в 3 группу войдет первый генератор из группы 1 и первый из группы 2, в 4 — второй из группы 1 и второй из группы 2, в 5 — третий из группы 1 и третий из группы 2. Голова не закружилась?! Все ягодки впереди! Теперь формируй 6-ю группу из крейсеров и истребителей. Отдай им приказ держать строй «стена» (Wall). Не забудь позаботиться и об охранении «тяжеловесов» (точнее, центрального крейсера) группой бомбардировщиков (клавиша G). Последним, а также юнитам из 1 и 2 групп лучше прибегнуть к «широкой» формации (Broad). 1 группа будет охранять правый нижний, а 2 — левый нижний крейсер.

Наконец-то наступила пора опробовать (пока это тренировка!) данный «шедевр». Активизируй 3-ю группу и жми Z (внимание, заработала невидимость!). 6 группу отправь куда-нибудь в путешествие (но только не очень далекое). Следи за воздействием невидимости. Если какие-либо корабли все же не попали в необходимую зону, то попробуй «уплотнить» свою конструкцию или исключить видимые юниты (наверняка это будут бомбардировщики) из состава флотилии. Когда все будет в порядке, опять жми Z для отмены невидимости. Проведи подобные манипуляции с 4 и 5 группами. Если были какие-либо изменения в составах групп, то проверяйся повторно.

А теперь в путь! Отдай приказ 6 группе идти в поход на вражескую генераторную установку (или на иной объект в мультиплеере). Приблизительно на полпути к неприятельским заставам включай первую пару генераторов. Внимательно следи за состоянием невидимого поля. Когда энергия начнет иссякать, включай вторую пару и т. д. Ресурсов трех пар генераторов тебе хватит надолго, а точнее — на всю оставшуюся жизнь. Достигнув таким образом заданного объекта, быстро уничтожь его и, используя быстрый гиперпрыжок (Quick Docking), уноси оттуда ноги.

В заключение пару слов о некоторых других миссиях Homeworld. Судя по отдельным игровым страничкам Интернета и электронной почте, определенные проблемы у игроманьяков возникли в 5 и 7 миссиях (соответственно, «Great Wastelands» и «The Gardens of Cadesh»). Например, в 5 миссии, если ты будешь действовать слишком осторожно, не пересекая «запретную» 50-километровую зону, то враг, не увидев тебя, не начнет атаки. Решение — собрав доступные ресурсы и подготовившись к боевым действиям, спровоцируй неприятельскую активность, направив в зону маяка сенсор.

А в 7 миссии неким безымянным командиром были предприняты «героические» попытки отразить внушительные штурмы врага жалкой кучкой фрегатов. Ресурсов на усиление своих космических сил у него, естественно, не было. Отсюда мораль: ввиду «переходности» миссий Homeworld фактор экономики (в прямом и переносном смысле) играет существенную роль. Поэтому еще раз напоминаю — практически каждая миссия, прежде чем завершиться, должна исследоваться на предмет подготовки к предстоящим боевым действиям. Иногда необходимо иметь в запасе ресурсы для закупки новых технологий у торговцев. И, пожалуй, самое главное: твою нелегкую космическую жизнь значительно облегчит правильное использование абордажников-вербовщиков (Salvage Corvettes), так как привлечением на свою сторону неприятельских юнитов ты не только бесплатно пополняешь свой флот, но и можешь получить доступ к новым технологиям.

Interstate '82

Бампером о бампер и не только

Компьютерные противники, как водится, не отличаются особой сообразительностью. Ближний бой они вести не умеют — вблизи мажут как ракетами, так и из пулемета. Здесь выигрышной тактикой является «закрутить» противника — враг постоянно пытается зайти тебе в хвост, поэтому можно крутиться за ним кругами, а затем резко дать по тормозу и поймать недоноска в прицел. Правда, это исправно работает только в том случае, если у противника нет масла (или он его плохо использует), о чем ниже.

Утечка масла

Масло является одним из древнейших средств выкидывания противника на обочину в различных играх. Еще в I'76 компьютерные противники частенько разливали его перед носом у игрока. Теперь же они делают это постоянно. Но вот если в I'76 машину при попадании на масло еще можно было как-то выровнять, то в I'82 ее просто заносит и она замирает на месте до истечения определенного времени (типа, признак аркадности). Здесь можно дать лишь один совет — при попадании на масло никуда не поворачивай и езжай прямо. Может, это и пустяк, но я не раз видел, как опытные игроки забывали об этом. Честно говоря, я сам об этом все время забываю. :)

Хвост — он не только лисий

Враг не зря пытается зайти тебе в хвост — практически любая машина очень плохо защищена сзади, а точнее — вообще не защищена. Исходя из этого, лучше расположить один «армор» рядом с бензобаком и постоянно бить противника в хвост. Иногда удается уничтожить враждебную машину с нескольких попаданий, но такие случаи редки.

Дорог нет — есть только направления

Ландшафт часто играет против компьютера, и этим стоит воспользоваться. Нередко компьютер может застрять, заезжая на гору или врезавшись в здание. При этом он, естественно, становится идеальной мишенью. Но иногда это может сыграть и против тебя — Скай (младшая сестра Грува) тоже любит застревать на резких подъемах.

Когда крыша встает вверх ногами

Бывает так, что благодаря неудачному прыжку игрок оказывается в не самой приятной ситуации. Например, машина перевернулась. Что делать? Все просто. Нужно выйти

из машины и упереться в нее. Тут же легким движением одной (!) руки герой поставит ее в более удобное положение.

О чем не раз говорили инструкторы

В темноте лучше не гнать — ландшафт часто таит в себе много неприятных сюрпризов.

Что нам стоит поменять автомобиль

В отличие от I'76, Тоурус не брезгует сменой средства передвижения — по первой твоей прихоти он сменит свой автомобиль на любой другой. Но вообще говоря, смена авто — дело тяжкое: игрок постоянно совершенствует свой автомобиль, и расстаться с «прокачанной» и подогнанной под себя тачкой только из-за того, что она сильно повреждена, просто-напросто обидно. Лучший вариант использования свободного автомобиля — взять его на время боя (к сожалению, такая возможность появляется редко), а затем пересесть обратно.

Это сейчас он человек, а через секунду — водитель

На многих миссиях тебе представится возможность уничтожить вражеских водителей до их посадки в автомобиль. Делать это, как правило, надо довольно быстро. Не раз видел, как играющий начинает рулить из стороны в сторону, стреляя веером, чтобы уложить всех сразу, но ничего не выходит. Отсюда совет: бить редко, да метко — и народу больше поляжет, и патроны целыми останутся (поскольку они лишними не бывают).

Жизнь в ракете

В I'82 резко повысилась роль ракет — практически с нескольких попаданий вражеская машина приходит в полную негодность. С увеличением убойности ракет понизился их боекомплект. Так что стоит хорошенько подумать, прежде чем увешивать всю машину ракетами: если бой скоротечен, то это имеет смысл, в другой же ситуации есть риск быстро остаться беззащитным перед противником.

Что общего между I'82 и MechWarrior 2?

И напоследок о менеджменте машины. Теперь он предстает перед тобой в несколько необычном для Interstate виде: есть свободные секции, куда ставятся всевозможные примочки. Можно также улучшать различные части автомобиля, при этом количество свободных секций будет уменьшаться (прям MW какой-то). Не старайся проапгрейдить все — во-первых, денег не хватит, а во-вторых, ничего путного не выйдет, т. к. часто количество слотов важней. Очень ответственно отнесись к размещению брони: если по бокам она не очень нужна, то в лобовой и задней частях просто необходима. Также очень к месту будет еще какая-нибудь специфическая броня, коей там много.

Ka-52 Alligator

Коротко о неглавном

Утро... Сибирь... Снег и мороз, как водится... Российский учебный аэродром... В кабине красавца Ка-52 тепло и удобно. Рядом сидит инструктор: «ЗдРавствуй. ДобРо пожаловать в кабину тРенировчного веРтолета кей-эй пятьдесят два аллигатоР». Наконец он смолкает, и мне позволяют запустить двигатели. Минута — и вертолет уже стремительно набирает высоту. Управление? Вперед-назад-влево-вправо-огонь. Система наведения, режимы работы радара? Всем заведует напарник. Оружие? То, что обычно вешают на Ка-52: ПТУР типа «Вихрь», НУР разного калибра, пушка, «Игла-В». Для тренинга сойдет.

Летим дальше. Через пару миссий вдруг выясняется, что Ка-52 — все-таки командный вертолет. То есть основная наша задача — вовсе не беспорядочная стрельба по виртуальному противнику, а управление стадом бегемотов, пардон, вертолетов, носящихся за нами. Команды типа «атакуй», «прикрой» и «совсем #$%#@,

придурок?!» вешаются на клавиши, остальные либо в игру вообще не вводятся, либо вызываются через менюшку: туча кнопок, которые нужно выучить (или постоянно смотреть их в инструкции), причем приказы (равно как и ответы на них) даже не дублируются текстом на экране. Это приводит к тому, что реально в игре используются от силы три-четыре команды, так как остальные при всей своей полезности сложно вспомнить в нужный момент, а врубать режим паузы и бежать за книжкой — неспортивно.

Сразу упомяну и о глюках «Ка-52». В основном они носят исключительно мирный характер. К примеру, в тренировке по посадке вертолета забыли разрешить выпускать шасси (так и представляется грозный инструктор, яростно одергивающий не в меру наглого ученика: «Руки прочь! На шасси садиться каждый дурак может, а вот ты на брюхо посади!»). Есть и неприятные: переключение вида на внешний иногда наглухо вешает машину, красочный показ падающего вертолета иногда приводит к несрабатыванию системы катапультирования и так далее.

Выглядит красиво, неплохо копирует Ка-52 в плане летных характеристик (про бортовую электронику я молчу), интересна и легка в освоении и, несмотря на свою аркадность, упорно изображает из себя симулятор...

Проглотим, не поморщившись. Почти не поморщившись.

Взлет, полет, посадка

Ничего сложного. Запуск двигателей по «Alt-R», увеличение и уменьшение мощности двигателей — «=« и «-» соответственно. Чтобы лететь вперед, нужно наклонить нос вертолета (не очень сильно, а то в лучшем случае потеряешь высоту, а в худшем — винты сдохнут). Не забудь убрать шасси по клавише «G».

Ка-52 способен выполнять плоский (педальный) разворот практически на всем диапазоне скоростей полета. Это его важнейшее преимущество достигается по причине отсутствия рулевого винта. Обязательно используй это в игре: возможность в нужный момент быстро развернуться и, стрейфясь, обстрелять врага, часто спасает жизнь. Такие повороты осуществляются нажатием клавиш «,» и «.».

При полете не стоит слишком сильно разгоняться и без нужды идти на большой высоте. В идеале вообще передвигаться нужно, скользя над холмами. Так, чтобы при необходимости можно было быстро укрыться где-нибудь в низине — вертолет-то не столько боевой, сколько командный.

Умный вертолет заметно облегчает нашу жизнь: после нажатия на клавишу «H» при условии небольшой скорости вертолет моментально зависает на месте и передвигается исключительно вверх или вниз. Следовательно, опасность ненароком зацепить винтом какое-либо препятствие невелика. Выход из этого режима осуществляется повторным нажатием той же клавиши.

В миссиях обычно полет производится по заранее проложенному плану. Направление на следующую путевую точку, как обычно, показывается наверху ИЛС (о нем — ниже). Выбор их производится комбинациями «Shift-1» или «Page Up» (предыдущая точка) и «Shift-2» или «Page Down» (следующая).

И в заключение о посадке. Она ненамного сложнее, чем взлет. Для начала нужно погасить горизонтальную скорость (задрав нос до полной остановки вертолета). Затем можно снижаться (убедись в том, что шасси выпушены). Аккуратно сбрасывай высоту, пока шасси не коснутся полосы, и вырубай движки — «Alt-R».

В ночных операциях сразу же нужно включить инфракрасный режим («N») и погасить навигационные огни — «Ctrl-N». На случай необходимости сообщаю: прожектор включается комбинацией «Ctrl-S», свет — «Ctrl-C», дворники — «B».

МФД

В кабине КА-52 для облегчения жизни пилота расположены два МФД (или МногоФункциональных Дисплея). Вид на левый включается клавишей «F3»,

на правый — «F4». Переключение режимов: «[« и «]» для левого и правого соответственно. Расскажу подробнее о режимах.

В режиме «Threats» показываются все потенциальные угрозы, то есть объекты, облучающие твой вертолет своим радаром (например, ПЗРК или сотрудники ГИБДД).

Режим «Navigation» показывает войска союзников и полный маршрут полета.

Режим «Ground Radar» показывает наземные цели. Не буду вдаваться в подробности, в большинстве случаев достаточно того, что враги показываются красным цветом.

Следующий режим — камера. Практически никогда не используется, если только нет желания повесить свой компьютер.

«Weapon Status» показывает вооружение твоего вертолета и состояние оружия.

«Engine Status» показывает работоспособность двигателей. В рабочем режиме все эти показатели должны находиться в состоянии «100%». В случае, если столбик «Engine 1» или «Engine 2» начинает скакать, стоит начинать беспокоиться. Полный отказ одного двигателя лишает вертолет возможности набирать высоту, а частенько и вовсе приводит к необходимости совершить посадку. Если барахлят оба движка, то нужно немедля развернуться и возвращаться на базу. Если повезет — дотянешь. Если нет — всегда есть катапультирование, будь готов быстро нажать на «Ctrl-E». Для тех, кто в танке: вертолет Ка-52, равно как и его прародитель Ка-50, оборудован Системой Автоматического Покидания, обеспечивающей сохранение жизни членов экипажа в управляемом и неуправляемом полете во всем диапазоне скоростей и высот. Делается это так: сначала отстреливается большой винт специальными пистонами, заложенными заранее, затем через освободившееся пространство выбрасывается кресло пилота.

В «System Status» стоит периодически наведываться, дабы узнать, не отвалилось ли что-нибудь от вертолета.

В первых трех режимах можно изменять дальность действия комбинациями «Ctrl-[« и «Shift-[« для левого МФД и «Ctrl-]» и «Shift-]» — для правого.

Поскольку основными целями и врагами будут наземные ПЗРК, бронетехника, пехота и т. п., рекомендую один из дисплеев держать в режиме «Ground Radar», а другой переключать по мере надобности.

ИЛС и атака целей

Индикатор Лобового Стекла может работать в двух режимах: навигации и вооружения. Переключаются они клавишей «;». Сразу скажу, что режим навигации во время полета практически не используется. И еще: поскольку в кабине ровным счетом ничего разглядеть нельзя, сразу советую включить ИЛС на полный экран («Ctrl-F1» или «Enter»).

Сразу после начала миссии стоит отдать разрешение на поражение целей — «Ctrl-M». Иначе есть опасность, что из-за отсутствия оного в самый ответственный момент откажется работать пушка или не запустятся ракеты. В любой миссии разрешение должно действовать на всем протяжении задания!

Выбором целей заведует твой напарник. К счастью, им можно руководить:

R — выбери цель впереди;

T — выбери следующую цель;

Y — выбери предыдущую цель;

U — следи за этой и не своди с нее глаз, ... твою мать!

I — выбирай как хочешь;

J — выбирай цели задания;

K — выбирай воздушные цели;

L — выбирай противовоздушные установки;

O — выбирай и друзей.

Сложно? Запомни две кнопки — «T» и «U» — и не мучайся!

Но вот цель выбрана и возникает необходимость ее уничтожить. При обстреле из пушки перекрестие становится практически сплошным, это означает, что можно

стрелять. Можно регулировать продолжительность очереди — средняя или длинная — при помощи клавиши «S».

При стрельбе НУР (НеУправляемые Ракеты) необходимо достаточно точно навестись на цель, при этом становится сплошным квадрат около нее и появляется небольшая окружность, в пределах которой нужно выпустить ракету.

ПТУР запускать проще всего. О готовности поразить цель сигнализирует сплошной квадрат, а запуск надо производить в пределах большого штрихованного прямоугольника. В этих же пределах нужно удерживать цель, пока ПТУР идет к цели. «Вихрь», к примеру, способен пробить практически любую броню, вероятность поражения цели на расстоянии до 8 километров достигает 90%.

«Игла» — ракеты воздух-воздух, сигнализируют о готовности уничтожить цель появлением сплошного ромба вокруг противника. Это ракеты с тепловым наведением, после запуска они летят самостоятельно.

При сбросе бомб точка ее падения указывается на вертикальной, идущей из центра полосе горизонтальными пометками.

Кроме того, при стрельбе из любого вида оружия надпись «NO FIRE» на ИЛС сменяется на «FIRE».

При стрельбе ракетами слева показывается вертикальная полоса с отметками, показывающими минимальную и максимальную дальность поражения. Само собой, пуск самонаводящихся ракет возможен лишь тогда, когда цель находится в этих пределах. А вообще ограничение «пуск возможен лишь при захвате цели» можно обойти, переведя систему из автоматического режима в ручной — «D». Иногда это полезно. К примеру, когда остался только «Вихрь», а цель слишком близка, чтобы сработала система наведения.

Уход от ракет

Как это ни странно, но в уходе от ракет нет ничего сложного. Простое маневрирование в сочетании с запуском дипольных отражателей («C») или термоловушек («F») обычно приводит к нужному эффекту. Кроме того, возможным вариантом борьбы с ракетами противника может быть уход за холмы и резкое изменение высоты. Если вертолет идет с большой скоростью, то практически стопроцентную вероятность ухода дает стандартный маневр: ракета подпускается сбоку, периодически сбрасываются отражатели, затем при ее подлете совершается выброс термоловушек и резкий поворот на ракету.

Напарники

Начнем с того, что, в отличие от того же «Команча», в «Ка-52» кампания динамичная, а посему потери напарников на поле боя просто-напросто недопустимы. Добавим к этому, что балбесы от AI обладают очень короткой памятью безо всякой возможности ее наращивания, и получим то, как обычно и бывает: за игроком носятся несколько идиотов, стремящихся угробить себя при первой возможности и тем самым добиться провала всей кампании. Впрочем, давай я сначала расскажу, как ими управлять, а потом — как НУЖНО ими управлять, хорошо?

Команды:

1, **Insert** — сваливай!

Ctrl-Insert — не сваливай!

2 — действуй как планировали

3 — атакуй мою цель

4 — иди на заданную высоту

5 — атакуй врагов, пытающихся подавить наши ПВО

6 — сноси основные цели

7 — сноси дополнительные цели

8 — уничтожай бронированные цели
9 — уничтожай всех
W, Delete — жди приказа
Ctrl-Delete — хватит ждать приказа
Home — иди на базу
End — иди к точке сбора
E — следуй за мной
Z — лети низко-низко
X — поднимись вверх

Кроме того, приказы могут отдаваться одному звену или всем сразу. По умолчанию они отдаются всем (этот режим включается клавишами «0» или «Q»). Чтобы послать приказ лишь первому звену, нажми «Ctrl-1», второму — «Ctrl-2» и т. д.

Перейдем к практике. Запомни «E», «1», «2», «3», «9» и «Z», остальное — по мере надобности. Ни в коем случае нельзя посылать своих вперед. С ними связана куча забот. Например, одна проблема заключается в том, что зачастую в их маршруте не указаны цели и твои друзья по звену летят под огнем врага, даже не пытаясь на него отвечать. Другая: даже если они и начинают участвовать в боевых действиях, то обычно это зрелище выглядит крайне плачевно и катастрофично для твоей стороны. Они, эти винтокрылые идиоты, умудряются попадать во все ловушки, поставленные противником! И им ничего не стоит влететь в долину, пролететь сто метров и геройски закричать «Мэйдэй!» под круговым огнем противника. Поэтому регулярно возвращай их на место клавишей «E» (память, как я уже говорил, у них короткая). Если все чисто и ловушек не видно, можешь пустить их вперед («3») и тут же приказать сносить всех — «9». Как всегда, очень полезно выбрать цель и отправить своих ее уничтожать — «3».

Если кто-нибудь из ребят кричит, что его атакуют, тут же прикажи ему отступить — «1». Если идешь по каньону и не хочешь обнаруживать себя, позаботься о том, чтобы это было известно твоим напарникам, и периодически требуй идти в режиме огибания рельефа над самой землей — «Z».

Кампания

В режиме кампании тебе придется заниматься обеспечением вертолетов боеприпасами, организацией ремонта машин, поддержанием морали и обеспечения отдыха подчиненных. В общем, тем, чем и должен заниматься хороший командир.

Внизу показаны часы и две стрелки — вверх и вниз. Нажатие на стрелку вверх ускоряет ход времени, на стрелку вниз — делает его нормальным.

Кнопка «вертолет» позволяет отыграть текущую миссию, «телевизор» — посмотреть новости, войти в планировщик миссии (очень важно), назначить пилотов в каждый вертолет, выбрать оружие, посетить склад и завербовать новых пилотов.

В «гаечном ключе» можно организовать починку вертолетов, узнать, сколько она будет занимать времени.

Кнопка, на которой изображен строй солдат, позволяет заняться самым веселым делом — общением с личным составом. Каждого пилота можно поощрить как словами, так и деньгами (а также продуктами, отпусками и пр.), наказать (точнее, провести воспитательную работу, повышающую мораль), наградить или повысить в звании.

Тактика

Создатели «Ка-52», к счастью, не забыли о том, что вертолеты крайне редко действуют самостоятельно. Поэтому основной твоей задачей будет поддержка наземных сил. Без тебя они — ничто.

Пока ты спишь, враг не дремлет. Если в миссии сказано «остановить продвижение вражеских частей, не дать им пробить нашу оборону», то можешь быть уверен — очень скоро между наземными частями федеральных сил и врагов начнется битва.

И догадайся, кого в этой битве снесут, если ты не поторопишься, и, самое главное, кому после этого надают по ушам?..

Чаще смотри на режим «Ground Radar» на МФД. Если врагов мало и они более-менее сконцентрированы, можешь кинуть в атаку своих ребят. Если же есть риск быть атакованным со всех сторон, лучше действовать осторожно и идти первым. Никогда не зависай на месте, кроме случаев атаки из-за холмов (то есть в режиме парирования: вынырнул, пустил ракеты и тут же спрятался обратно). Лучше постоянно двигаться, причем не прямо на врага, а по какой-нибудь непредсказуемой траектории.

Опыт показывает, что вполне можно на большой скорости подойти, например, к бронетехнике врага и затем начать просто летать вокруг нее крутами, непрерывно ведя огонь. Суть в том, что, приближаясь к противнику на значительной скорости, нужно свернуть, например, вправо, зажать левую педаль, таким образом повернуться и атаковать его, летя боком. Постепенно направление полета изменится (с небольшой твоей помощью) и в итоге при определенном опыте ты научишься носиться вокруг врага, непрерывно смотря на него и поражаясь, как же тормозят компы, пытаясь обработать столько движений. Да, оператор наведения также впадет в легкий ступор — наводить ракеты ты будешь сам.

Но эта тактика подходит лишь для вертолета-одиночки, а не в присутствии звена «своих», и лишь при условии, что вокруг нет еще толпы, готовой придти врагу на помощь.

Насчет эффективности ведения боевых действий. Конечно, снаряды для командирского вертолета всегда найдутся, но все же стоит их поберечь. Броню того же Т-72 из автопушки прошить просто невозможно! И наоборот: сброс пятисоткилограммовой бомбы на одиночного пехотинца разорвет его, конечно, в клочья, но какой ценой! Так что бери на задание разные средства поражения и используй их строго по назначению. Не трать самонаводящиеся ракеты для уничтожения пары-тройки БТР'ов — проблема гораздо проще решается НУР'ами. А вот наскочив на большое скопление врагов, можешь не жалеть «Вихрь» — чем больше противников сляжет, тем выше вероятность безопасно добить остальных.

Насчет поощрений и наград. Как ни странно, но выдача их автоматически увеличивает не только мораль пилотов, но и их навыки! Поэтому, начав кампанию, можешь сразу повысить всех до ранга пилотов-снайперов и раздать почти все имеющиеся в запасе шоколадки, сигареты, спиртные напитки и увольнительные.

Ну и напоследок небольшой чит. Нажатие «Ctrl-V» включает радар прямо на ИЛС. Пользуйся, если хочешь (сможешь).

Удачи!

Planescape: Torment

Сражения

Первое, что необходимо сделать перед вступлением в бой, это проверить, отключен ли у ваших ребят искусственный интеллект. Ибо главное нововведение, которое парни из Black Isle внесли в движок Infinity (если кто забыл — разработанный Bioware для игры Baldur's Gate), — автоматическая постановка на паузу при просмотре и использовании Inventory. Переоценить значение этого нововведения просто невозможно, так как теперь при наличии достаточно большого количества лечилок вы можете забить кого угодно. А думать... да зачем вашим головорезам думать? Их задача — адекватно выполнять приказы.

Вопреки распространенному мнению, что самый крутой боец — Дак'кон, я отдаю предпочтение Морте. Несмотря на невозможность повысить Armor Class, этот летающий череп обладает очень приличной защитой от всевозможных вредных воздействий, сам неплохо и часто атакует, а главное — имеет приличный запас здоровья. Так что лучшего кандидата на то, чтобы сцепиться с врагом и задержать его, пока остальные колдуют, целуют и бьют супостата сзади, не найти. Полезно, чтобы перед боем черепок использовал Clot Charm, который временно повышает сопротивляемость рубящим и колющим ударам на 5% и 10% соответственно. В бою самое милое дело лечиться Blood

Charm, они восстанавливают 18 HP, а стоят не очень дорого. Что касается Heart Charm, то, на мой взгляд, уж очень он дорог, хотя и неплохо повышает сопротивляемость (10% и 20% соответственно). Вначале, когда вас всего двое с Морте, пускайте его вперед, пусть череп берет на себя основную тяжесть сражений, а сами время от времени бейте и отбегайте. При сражениях с волшебниками используйте спецспособность Морте — Litany of Curses. Эта штука на какое-то время лишает мага возможности произносить текст заклинаний и, соответственно, колдовать. Недостаток — не всегда работает.

Fall-from-Grace — удивительный персонаж. С одной стороны, не использует никакого оружия, а с другой — всех лечит и кастует совершенно шикарное заклинание Lightning Bolt. Снимает с любого до 70 damage points, но использовать данный спелл надо очень внимательно и аккуратно. Во-первых, он наносится не по конкретному противнику, а по месту. А во-вторых, заклинание обладает довольно большим радиусом действия и может задеть ваших героев, если они стоят слишком близко. То есть вам надо прикинуть, сколько времени потребуется Fall-from-Grace, чтобы скастовать его, затем прикинуть, насколько приблизится за это время противник, проверить, не будет ли он в опасной близости от наших (то есть не заденет ли заклинание своих), и лишь потом указывать жрице, куда бить молнией. В P:T действует правило, что кастер должен видеть свою мишень, поэтому озаботьтесь, чтобы их не разделяла скала или что-нибудь в этом роде. Еще одна полезнейшая способность Fall-from-Grace — Kiss. Ни один, даже самый крутой, противник не имеет иммунитета к поцелую суккуба. Другое дело, что для применения требуется подойти вплотную, а жрица очень уязвима к физическим атакам, поэтому пусть она подбегает сбоку (сзади — место для Анны), целует, это минимум 3 damage, и тут же отбегает назад. У этого вида атаки есть еще одно преимущество: при поцелуях девушка восстанавливает свое здоровье.

Идеальная позиция для Анны — сзади, в этом случае увеличивается шанс сделать backstab — удар, наносящий двойное повреждение. И опять-таки, нанеся удар, отбегайте назад: почему-то все противники с особой радостью начинают бить бедную девушку. :)

Что же касается самого Безымянного... Тут все зависит от того, кем вы его сделали. Если оставили бойцом, то он должен рубиться. Если магом — колдовать с безопасного расстояния. Впрочем, Ravel's Fingernail — оружие, которое вы подбираете на месте боя с этой Night Hag, по убойной силе и скорости может поспорить с лучшими топорами и молотами (Damage: 2-7 Piercing, Enchanted: +2, Special: 2-12 Poison Damage). Так что если заклинания кончились, Морте совсем поранен, а лечилок больше нет, Безымянный вполне может дать врагам прикурить, тем более что здоровье у него восстанавливается.

Некоторые противники, особенно Abishai и Wererat, обладают иммунитетом к обычному оружию, поэтому вы должны достаточно быстро разжиться магическими причиндалами. Для Анны надо достать Punch Daggers of Moorin (найдутся в Weeping Stone Catacombs), для Морте — Teeth of the Viper (колдунья в Buried Village), а затем, когда появятся денежки, — Teeth of the Fire Drake (Damage: 1-6 Slashing, Enchanted: +1, Special: 3-8 Fire Damage & Immunity to Fire, продается в Curiosity Shoppe, локация Clerk's Ward). До того, как Безымянный получит Ravel's Fingernail, деритесь любым кинжалом, лишь бы на нем стояло: Enchanted.

Прокачка

Анна, будучи вором, получает при переходе на новый уровень очки воровских умений, которые вам надо распределить. Я советую сделать основной упор на Hide in Shadows и Pick Pockets. Дело в том, что отправлять невидимого вора на разведку было самым милым делом еще со времен BG. А в некоторых локациях (например, подземелья Clerk's Ward или Baator) этот навык вообще незаменим, ибо убивать всю дрянь, которая там пасется, — это проще сразу застрелиться. Умение обворовать требуется реже, но иногда и оно выручает. Например, прежде чем я додумался, как помочь Merriman'у избавиться от воспоминаний, я просто вытащил у него из кармана ключик от сердца Dolora'ы и пошел дальше по сюжету.

Не забывайте сохраняться, прежде чем жать на кнопку Level Up! Количество хитпойнтов, получаемых при переходе на новый уровень, есть величина переменная. Она складывается из постоянного бонуса, определяемого телосложением (Constitution) героя, и дополнительных пунктов здоровья, количество которых зависит от класса персонажа. Согласно классическим правилам AD&D, Fighter при переходе на новый уровень получает 1-10 дополнительных HP, Cleric — 1-8 HP, Thief -1-6 HP и Mage — 1-4 HP. Так что сохраняйтесь перед повышением уровня, и если выпавший расклад вас не устраивает, повторяйте данную процедуру, пока не получите желаемый результат (или пока не надоест).

Советы по локациям

Как уже говорилось, солюшена, опубликованного в предыдущем номере, более чем достаточно, чтобы ПРОЙТИ игру, поэтому здесь я лишь приведу несколько личных наблюдений, которые показались мне интересными.

Hive. Со шкатулкой Morridor's Box вас будут долго мурыжить и гонять из дома в дом. Можно, конечно, открыть ее самому и убить демона, сидящего внутри. При этом вы получите порядка 200 единиц экспы. Если же пройти этот квест до конца, то в итоге вы получите раза в 4 больше опыта.

Dead Nations. Безымянная зомби очень переживает, что забыла свое имя. Ее тело распадается, и скоро не останется даже имени... Можно сразу придумать ей новое имя, а можно разыскать ее могилу в локации Drowned Nations, выяснить, что имя на надгробии стерлось, вернуться, поговорить с бедняжкой и лишь потом дать ей новое имя. Второй вариант существенно выгоднее с точки зрения экспы.

Если вы играете за положительного персонажа, то лучше не убивать Фарода после того, как вы принесете ему Бронзовую Сферу, а к партии присоединится Анна. Во-первых, его и так убьют, по времени это произойдет приблизительно тогда, когда вы откроете проход в Lower Ward. Откуда ни возьмись, нарисуются ужасные Тени и загасят старого подонка. Потом вы снова придете в дом старшины сборщиков трупов, возьмете его костыль и переговорите с Анной. Она уже к тому времени должна в вас влюбиться и не оставит компанию.

Lower Ward. Волшебник Sebastion может сделать вас магом, после того как вы выполните его квест и убьете Green Abishai.

Brothel of Intellectual Lusts и Civic Festhall. При выполнении квеста проститутки Juliette, которая хочет пощекотать нервы себе и жениху Montague, постарайтесь не доводить дело до поединка с ним. Если вы расскажет бедолаге, что сами сделали фальшивые любовные письма, он не будет злиться, а вы получите хорошую экспу (правда, Juliette будет от этого не в восторге, но экспу вы и от нее получите). Для того, чтобы немая проститутка Ecco заговорила, нужно купить для нее Fiend's Tongue в Curiosity Shoppe. Эта штука любого заставит говорить, да вот незадача — из ротика девушки посыплются одни проклятья. Для того чтобы исправить ситуацию, надо в том же магазинчике купить Deva's Tear. Вот только вещь эта очень дорогая. Если вы скажете это Ecco, она даст вам квитанцию на оплату покупки в 1000 монет и вы сэкономите денежки.

Ravel's Maze. Каждый раз, когда вы используете телепортатор, на вас нападают респавнящиеся деревья. Поэтому постарайтесь обойти весь лабиринт пешком. Телепортатор, ведущий в Curst, находится в правом верхнем углу карты.

Prison. Если вы играете магом и ваш Интеллект не меньше 19, то выбирайте для поединка с Cassius'ом, хранителем меча ангела Trias'а, именно интеллектуальное соревнование. Вы знаете ответы на все его загадки (каждый раз выбирайте первый вариант ответа — You know the answer...)!

Baator. Лично для меня это был самый тяжелый этап. Если лечилки на исходе и драться неохота, то через нее можно просто ПРОБЕЖАТЬ! Да, это получится не с первого раза, большинство членов отряда получат по несколько ударов, но тем не менее вполне реально сначала промчаться по диагонали в правый нижний угол, к порталу

в Pillar of Skulls, а потом — в левый нижний угол, к куску обсидиана, который вернет вас в Outlands. Вопреки распространенному мнению, вовсе не обязательно отсоединять Морте перед тем, как идти к Pillar of Skulls. Вы отменно позабавитесь, слушая его перебранку с черепами.

Curst Gone и **Carceri.** Одна из причин не присоединять в свое время к отряду Вайлора заключалась в том, что Trias'а не надо убивать. Не «нельзя», а именно «не надо»! Во-первых, вы получаете огромную экспу, наставив падшего ангела на путь истинный. Во-вторых, это ОЧЕНЬ поможет вам при разговоре с вашей Смертностью (Mortality) — Transcendent One (об этом разговоре — чуть позже).

Mortuary, перед тем, как телепортироваться в Fortress of Regrets. Если Игнус все еще с вами, то заберите у него все кольца, лечилки и прочие полезные предметы. Ему они больше не понадобятся, так как на бой с вами он выходит с абсолютно пустым Inventory и заклинания использует совсем не те, которые вы ему приказали запомнить. Так что вещички на нем просто пропадут. Можно раздать их своим друзьям, но и это бессмысленно: в скриптовом бою против Transcendent One им это никак не поможет, а потом, после того, как вы оживите партнеров, все барахло придется подбирать с пола. Так что мой совет: экипируйтесь сами по максимуму, так как вам предстоит колбасой носиться, удирая от теней, чтобы активизировать 4 пушки, а потом — тяжелый бой с Practical Incarnation (мне лично не удалось избежать этого поединка).

Fortress of Regrets. Поскольку я проходил Planescape: Torment самостоятельно (в то время еще просто не вышло солюшенов), то персонаж у меня развивался довольно хаотично. В итоге к разговору с Самым Плохим Парнем — Transcendent One (хотя что в нем такого уж плохого? Он всем вашим друзьям предлагал уйти с миром, его единственное желание — мирно жить в своей Крепости!) — я пришел с Интеллектом 23 и Мудростью 22. Несмотря на распространенное мнение, что заставить противника слиться с вами можно только при значениях упомянутых характеристик не ниже 25, мне это без проблем удалось. Отсюда правило — не торопитесь биться, даже если вы всю игру были воином: как ни крути, а «слияние» — это самый приятный и, на мой взгляд, самый «правильный» финал игры (см. конец статьи. :))

Разное

Если вам не нужно лишнее кровопролитие, не заговаривайте с представителями народности githyanki. Когда-то они и народ, к которому принадлежит Дак'кон, были единым целым, но потом раса раскололась надвое, пути их разошлись и любой контакт приведет к стычке.

Одергивайте Анну, когда та слишком уж наезжает на Fall-from-Grace — девушка-тифлинг просто ревнует вас. Не допускайте ссор внутри коллектива!

Идентифицировать непонятные предметы проще и дешевле всего, используя Charm of Infinite Recall, такую синюю капельку, которая временно повышает Lore Skill до значения 100. Имеет смысл набрать несколько неопознанных вещей, потом использовать этот талисман и быстро все определить. Не забудьте только, что использовать его можно лишь из меню Quick Items, включаемого по правому клику мышки.

Обязательно приоденьте ваших девушек в лавке Tailor (локация Clerk's Ward). И Анна, и Fall-from-Grace смогут приобрести там ВЕСЬМА неплохие прикиды. Удовольствие это довольно дорогое, поэтому не надо особо торопиться, лучше всего сделать покупки перед тем, как телепортироваться в лабиринт-узилище Ravel. Лечилками надо по полной программе (на все деньги!!!) закупаться перед тем, как в первый раз покидать Curst.

Сдается мне, что количество получаемых денег и экспы — вещи обратно пропорциональные. То есть постоянно приходится решать дилемму: поступить ли честно и бескорыстно, чтобы стать на тысячу пунктов опытнее, или же загрести сотню золотых. Примеров — куча. Например, проститутка Amarysse — сестра Nodd'а из локации Ragpicker's Square — просит отнести брату деньги. Никакой материальной пользы вы из

этого поступка не извлечете, только опыт и моральное удовлетворение. Аналогично со счастливым кинжалом деятеля по имени Uhir, потерянным в поселке мертвецов. Ведь этот нож (неплохая вещь в начале игры) можно просто оставить себе. И еще. Надо мной, наверное, будут смеяться, но я не полез к владыке мертвецов — Silent King'у. Почему? Трудно объяснить. Потому что они не сделали мне ничего плохого, потому что я помог им несколько раз и в итоге они меня без проблем отпустили. Я сочувствую жителям этого невеселого поселения и не держу на них никакого зла, поэтому и не стал нарушать данного слова и лезть в их тайну.

Рискну дать еще один очень личный совет, который подойдет не для всех: постарайтесь поменьше драться. Почему? Да потому, что интереса в самих боях не очень много (были бы лечилки!), с трупов врагов ничего особо ценного не соберешь (это вам не Baldur's Gate), а опыт намного быстрее и эффективнее набирается в разговорах.

Have fun!

Ну и напоследок — самый главный совет, который можно дать человеку, севшему за P:T: будь собой и играй в удовольствие! Забудьте вы о прохождении всех квестов, не думайте о лишней тысяче очков опыта! Действуйте так, как если бы вы действительно были на месте Безымянного! Если вам по каким-то причинам не хочется ссориться с кем-то (может, вы побаиваетесь его), то ведите себя вежливо! Хотите быть честным — будьте, хотите вот прямо сейчас соврать или сблефовать — флаг вам в руки! Вступайте только в те фракции, в которые вам действительно хочется вступить. Я, например стал Сенсатом совершенно искренне, а в Dustmen'ы меня не заманишь никакими коврижками. Вам нравится Анна — признайтесь ей в любви. Вы предпочитаете падшего суккуба? Пожалуйста, все в ваших руках. Поймите, пройти игру вы сможете в любом случае, поэтому будьте собой, отыгрывайте роль! И знаете, самые приятные за всю игру слова я услышал перед самым концом, за минуту до того, как, объятый пламенем, провалился туда, где бушует Blood War. Fall-from-Grace сказала, что она не прощается, что она разыщет меня на самых жутких нижних мирах. По-моему, отличная завязка для Planescape: Torment 2, как вы считаете?

Resident Evil: Nemesis

Сначала драться — потом смотреть

RE — это милая игра, где количество доступных тебе боеприпасов всегда меньше количества врагов, причем на порядок. Помни: патроны не растут на деревьях, а шотганы — не «Бураны», не падают с небес. Убивай только когда это реально необходимо. Если зомби (добермана, тирана, паука — врага, одним словом) можно обежать, не ввязываясь в прямую схватку, обегай. Играя на уровне сложности EASY, ты можешь со мной не согласиться, благо патронов хватает. А вот на HARD-е такие номера не проходят в принципе. Отсюда вывод первый: отстреливай лишь тех, кого реально боишься.

Дробовик в умелых руках

Для быстрой расчистки дороги желательно использовать дробовик: подожди, пока мерзкий зомбяк подойдет поближе, подними ствол вверх и, когда живой труп будет на расстоянии вытянутой руки, смело спускай курок. Если ты достаточно смел, бей в упор — так оно надежнее. Далее следующий шаг к выживанию — умение убивать двух, а иногда и трех зайцев, т. е. зомби, одним выстрелом. Методика та же: подпустил вплотную несколько живых трупов, задрал ствол вверх, выстрелил. Лучше всего встать так, чтобы головы отлетали не только у оппонентов, стоящих вплотную перед тобой, но и у тех, кто пытается зайти с боков. Вывод второй: ловко передвигаясь, сэкономишь массу патронов, которые тебе еще пригодятся.

Уклонение

В этой части игры появилась интересная возможность уклоняться от атак противника. Делается это полуавтоматически, следующим образом: если в момент

нападения врага, удерживая кнопку прицела, нажать клавишу атаки, то твой герой не атакует, а тем или иным образом, в зависимости от ситуации, избегает нападения. Делать он может много чего: толчком сплетенных в замок рук отбрасывает зомби, отпрыгивает от ракет Немезиса и кислотных атак хантеров, уходит перекатами от иных дистанционных атак. Придется некоторое время попрактиковаться, потому что для грамотного ухода с линии огня важно поймать момент. Помни: плохому танцору стены мешают, поэтому всегда выбирай место для боя так, чтобы в случае уклона не уткнуться носом в стену или, что хуже, в лапы другому противнику.

Обязательно освой эту возможность: лично видел, как профессионал, в совершенстве владеющий такой увerткой, один на один, вооруженный лишь ножом, завалил хантера!

Подсказки по прохождению игры

Офис продаж

Как показывает практика, в офисе продаж (Sales Office) некоторые геймеры, у которых проблемы с английским языком, застревают, притом надолго. Подсказка для тех, кто его все-таки знает: включай телевизор, стоящий рядом на тумбочке, — на заднем плане экрана написан пароль. Если лень смотреть, то, в зависимости от уровня сложности и причуд компьютера, паролем всегда оказывается одно из трех слов — ADRAVIL, AQUACURE и SAFSPRIN.

Башня с Часами

У многих возникают сложности, когда две шестеренки (Gear) на руках, а что с ними делать дальше — неизвестно. Между тем все просто, как веник, и незатейливо, как грабли: помести обе шестеренки, Золотую (Gold Gear) и Серебряную (Silver Gear) к себе в инвенторию, сиречь карман. После чего совмести их в единое целое, используя команду меню «Combine». В результате этих манипуляций обретешь необходимый предмет (Chronos gear), который теперь нужно вставить в механизм, расположенный на третьем (и последнем) этаже башни (Clock Tower).

Бутик с костюмами

В магазинчике, или, по-английски, в бутике (Boutique), находятся дополнительные костюмы для героев. Ключ от него ты получаешь, пройдя игру хотя бы один раз, а вот какой именно прикид добудешь, зависит от рейтинга, т. е. той оценки, которую ставит неумолимый компьютер в зависимости от твоего стиля и качества игры, равно как и многих других факторов (время, найденные предметы и пр.). Всего костюмов пять: полицейская униформа, форма Регины из Dino Crisis, костюм диско, наряд байкера и стандартная форма отряда S.T.A.R.S. Посему 5 костюмов сразу присуждают за ранг А (высший), 4 — за ранг В, и далее по нисходящей до самого низкого ранга Е (соответственно, один костюм). И еще одно: ключ от этого самого бутика дают только в случае, если игра тобой пройдена меньше чем за 7 часов и количество записей игры не превышает 30.

Разрывные патроны для дробовика

Их можно получить следующим образом:

А) Найди 8 (восемь) коробок пороха типа В;

Б) Наделай из них обычных патронов для дробовика;

В) Поздравляю! Теперь ты достаточно опытен, чтобы в следующий раз при попытке создать патроны для этого оружия автоматически получить разрывные.

Примечание: разрывные патроны — практически самые крутые боеприпасы в игре.

Дополнительная документация

Можно при желании разыскать дневник Джилл. В принципе, находка поднимает рейтинг, хотя и не намного. Но если хочешь — вперед, на поиски. Для этого нужно

собирать все улики, документы и записки СТРОГО в том порядке, в котором они показаны в инвентории. Короче, будешь проходить игру — ищи дневники. Если, например, после четвертого ты нашел шестой — все пропало, начинай заново.

Комбинации трав

Аптечек в игре мало, более того, их применение снижает рейтинг. Потому обратись к фитотерапии — приучайся лечиться травами, которые в изобилии растут в округе. На всем пути своего следования собирай травку и храни в сундуках — на черный день. Прежде чем запихнуть ее в сундук, смешай нужные травы в нужных пропорциях (см. табличку «Собираем и комбинируем травку»).

Что есть Немезиза и как с нею бороться

На уровне сложности HARD завалить сего оппонента проблематично, но оно того стоит! После победы ОБЯЗАТЕЛЬНО ОБШАРЬ ЕГО ТЕЛО! На его трупе можно найти специальные предметы (см. таблицу).

Лучшая стратегия борьбы с Немезисом: ударил-оступил, иначе — тактика волка. Всегда старайся находиться по правую руку от монстра — это жизненно необходимо, и вот почему. Оная зверюга в ближнем бою всегда старается провести захват и в случае успеха может убить с двух ударов. А в правой руке у него гранатомет, которым он вблизи не пользуется. Как только окажешься около правой руки — стреляй!!! Пока он поворачивается в твою сторону, меняй позицию, заходи снова и — стреляй!!! Помни: держаться надо ЕГО правой руки!

Альтернативная тактика. Вышеприведенная тактика подходит для любых ситуаций, но требует некоторой практики. Потому, если ты новичок, делай иначе: экипируйся штурмовой винтовкой (Assault rifle) с полным магазином и расстреливай гада в упор, НИ НА МИГ НЕ ОТПУСКАЯ кнопку выстрела. В тот момент, когда гигант попытается схватить тебя, из-за удерживаемой кнопки выстрела ты автоматически отпрыгнешь и безболезненно переживешь атаку. Но: такая тактика хороша только для больших пространств, ибо если ты, уклоняясь, зацепишься об стенку или иной предмет обстановки, то попадешь прямиком в цепкие объятия Немезиса. А это, как известно, добром не кончается.

Как победить последнее воплощение Nemesis без потерь

Последний бой — он трудный самый. Расстреливай гада из гранатомета до тех пор, пока тот не сбежит в угол, из которого изначально появился. Обычным оружием с ним не справиться, но вот плазменная пушка, одиноко стоящая посредине зала, тебе поможет. Для победы над уродом, преследующим тебя всю игру, ее надо просто-напросто включить. По углам зала расположены три генератора электричества. Быстрым кабанчиком пробеги по залу круг почета, по ходу дела задействовав все рычаги, навешанные на этих самых генераторах. Теперь поспеши к центру зала. Первый выстрел, скорее всего, разметает хлам по округе, второй — разнесет опостылевшую тварь на атомы.

После того как пушка задействована, все остальное происходит автоматически. Смотри видеовставку, наслаждайся. Но потом появится выбор: прикончить Немезиса или сбежать. Смело выбирай первое, добей супостата. Не волнуйся, времени на то, чтобы сделать ноги, хватит с избытком.

Счастливый конец: выбери себе приключение

Если ты играл в предыдущие части сериала, ты уже знаешь, что игра сама по себе не линейна. На практике это сводится к тому, что для получения полной биографии одного из 8 героев и выяснения, что же все-таки случилось на самом деле, тебе требуется пройти игру как минимум на уровне сложности Hard. Да и после прохождения показанная тебе концовка будет сильно зависеть от рейтинга.

Таблица1
Собираем и комбинируем травку

Комбинация трав	Эффект
Голубая	Излечивает от яда
Зеленая	30% здоровья
Красная	Ничего (вообще говоря, это катализатор)
Зеленая + зеленая или зеленая + красная	60% здоровья
Зеленая + голубая	Излечивает от яда и + 40% здоровья
Три зеленых	Полная жизнь
2 зеленых + синяя	Полная жизнь + излечивает от яда
Зеленая + красная + синяя	Излечивает от яда и + 60% здоровья

Таблица2
Остатки Немезиса

Номер встречи	Предмет	Описание
Первая	EAGLE Parts A	2 части, при соединении получается мощное оружие
Вторая	EAGLE Parts B	
Третья	First Aid Spray Box	Коробка с тремя аптечками
Четвертая	BENELLI M3S Parts A	2 части, при соединении получается мощное оружие
Пятая	BENELLI M3S Parts B	
Шестая	First Aid Spray Box	Коробка с тремя аптечками
Седьмая	Unlimited ammunition pack	Бесконечная коробка с патронами

Shadow Company: Left For Dead

Тактика

Поздравляю, приятель, ты добрался до хинтов по SC:LFD. Если ты вдруг застрял в районе «Красного Жириновского», забыл, для чего служит многозарядный шотган системы «Ремингтон», то давай, читай.

Собственно, начать я собираюсь с общих практических советов. Они пригодятся тебе практически во всех миссиях не такой уж и большой игрушки Shadow Company. Они довольно просты и с легкостью применимы на практике. В конце концов, они тебе, возможно, даже и пригодятся...

Первое: о группе. Никогда не бегай на разведку двумя и более людьми. Противник, особенно в последних миссиях, частенько обладает возможностью грохнуть целую группу наемников, причем абсолютно любым оружием — либо это будут гранаты (двух-трех штук хватит на всю твою банду), либо это будет взвод бандитов с шотганами, которые в два залпа организуют расширение к местным кладбищам.

Группа на то и существует, чтобы из одного наемника сделать приманку, а из остальных — «наш ответ Чемберлену». Итак, засланный казачок, не обремененный ничем, кроме дальнобойной винтовки или автомата, смело выдвигается в сторону вражеских бандформирований. Оставшиеся воины садятся по полукругу с выходом в сторону убежавшего разведчика. Им торжественно вручаются шотганы и отдается команда типа «охранять местность». Снова переключайся на разведчика. Аккуратно продолжай разведку, но как только увидишь первого бандита, присядь и снеси голову недотепе.

Теперь для тебя существует два варианта развития сюжета. Либо все спокойно в стане оппонента и «отряд не заметил потери бойца», либо наоборот: резко зазвучала сирена, послышался лай собак, звук разогревающегося двигателя Т-34, короткие очереди в воздух — в общем, все то, что только и может напугать бывалого разведчика. В таком случае резко разворачивайся и дуй что есть силы в сторону своих.

В отдельных случаях враги настолько тупы, что посмеют двигать за тобой. Увы, дальше твоего форпоста они не пробегут. Идеально, если они не сориентировались на местности и их изрешетили раньше, чем они успели подумать: «Ну ничего ж себе ириски!»

Второе: об оружии и инвентори. Аксиомы о пушках в Shadow Company: 1. Оружия не бывает много; 2. Если ты убил кучу народу или нашел склад, где оружия много, у тебя не найдется под него слотов в инвентори; 3. Если и есть немного слотов, то ни снайперка, ни шотганы в них не влезут. Отсюда выводы: не давай каждому наемнику более одного вида оружия, лучше прикупи боеприпасов. Еще: не охоться за деньгами собиранием и последующей продажей оружия — только замучаешься таскать его. И еще: каждому бойцу — не больше четырех аптечек, иначе действительно в инвентории под пушки места не останется. Насчет того, что шотган с двух шагов головы сносит, а автомат со среднего расстояния убивает, если потерпеть полминуты, я распространяться не буду. Скажу проще: половина наемников должна иметь снайперку, другая половина просто обязана таскать шотганы. Боеприпасов побольше, это главное. Отдельным лицам разрешается носить при себе ножик — мало ли где можно будет сэкономить на патронах...

Третье: о средствах передвижения. Автобусы, танки, легковушки — все это хорошо выглядит на ночных улочках провинциального городишки (см. миссию в Чехии). Но немножко оно не катит в качестве прикрытия при въезде на вражескую базу. Во-первых, машины капризны, могут и застрять в воротах. Или настолько сильно врезаться в твердую поверхность, что взорвутся. С другой стороны, нет ничего лучше и полезнее для развивающегося организма, чем звук хлюпающего и разваливающегося (обычно пополам) трупа, возникшего на пути следования вследствие попадания отдельного головореза под колеса твоего транспортного средства. В общем, если разведка донесла, что народ тусуется на открытом поле, есть смысл поискать вокруг себя тачку, загнать туда одного наемника (не исключено, что это будет его последнее задание — машина, напомню, взорваться может) и пустить автомобиль, так сказать, под откос.

В принципе, можно использовать технику для прорыва через особо защищенную зону. Например, сажаешь всех в автобус и прорываешься через хорошо охраняемый мост. На той стороне уже можно вылезть и показать врагам с тыла, где же зимуют эти загадочные речные членистоногие — раки...

Об общей тактике, пожалуй, все. Осталось рассказать немного про отдельные миссии с их трудными и, возможно, не совсем проходимыми местами.

Миссии

Первая миссия проста, единственные затруднения могут возникнуть в конце уровня. Здесь надо ползти с юга на север к радарам, отстреливая одиночных часовых. Неплохо бы прихватить с собой оставшихся двух ребят, предварительно вооружив их шотганами. Когда ты будешь у подножия холма, заползай по западному краю наверх и посмотри внимательно: там будут двое часовых, смотрящих на север и восток. Снять их можно так: первый из твоих кидает гранату в одного, ты тут же переключаешься на второго и снимаешь другого из автомата (из шотгана нельзя, так как подобраться к часовым сложно).

Миссия с нефтяной вышкой может показаться сложной в области пролезания на базу. Тут просто: заходишь с востока в дверку, предварительно вынеся стоящего рядом часового, и начинаешь изнутри методично отстреливать всех, кто еще способен двигаться. Наверху возле радиомачты можно найти супершотган, но с собой на базу лучше тащить автомат. В этой же миссии есть дикий глюк: когда тебе будет казаться, что ты вырезал всех, но красная точка на карте мигает аккурат в центре нефтяной платформы, значит, ты попал. На самом деле в центре под платформой стоит бандит, как он туда попал — только разработчикам известно. Глюкавого солдата снести невозможно (камеру нельзя под платформу запихнуть), так что придется проходить заново всю миссию.

Миссия в Чехии. Сначала нужно пересечь реку, зайти в город и зачистить виллу на восточной окраине. Можно заодно прихватить оттуда машину и на ней быстренько добраться до западного аэропорта, где придется еще разок зачистить местность. Теперь ос-

тается лишь пробраться на базу. Нужно зайти с западной стороны, перестрелять народ на вышках (помни про тактику засланца) и пробраться к танкам. Отсюда уже легче — расстреливаешь всех из крупного калибра, проходишь миссию.

Миссия с подводной лодкой «Красный Жириновский». Очень сложный уровень. Во-первых, нужно оббегать всю западную часть карты, перестрелять патруль. Во-вторых, нельзя приближаться к вышкам, пока не снимешь часового. А убивать его надо ножом, чтобы обладать некой уверенностью, что сейчас на тебя не выскочит группа охранников базы, а то они очень чутко на звук реагируют... Затем уже нужно снайпером забраться наверх и оттуда зачистить всю возможную местность. Потом следующая вышка, еще одна, третья... и так, пока до ворот не доберешься. Ну а дальше полегче будет.

Sid Meier's Alpha Centauri

Знай своих противников

Всегда учитывай особенности фракций, с которыми ты сталкиваешься, — компьютер играет по-разному за разные фракции.

The Lord's Believers: компьютер играет очень агрессивно. Сестра Мириам всегда давит на дипломатических переговорах, требуя от тебя технологии (чтобы компенсировать свой серьезный изъян в технологическом развитии) и денег. В случае отказа частенько объявляет вендетту. На каждой базе она строит прорву юнитов. При сражениях с Мириам стремись ударить первым, чтобы лишить ее 25%-го атакующего бонуса. Мириам нередко атакует с помощью Probe Teams, стремясь реализовать свое «шпионское превосходство» (+1 Probe).

Spartan Federation: полковник Сантьяго стремится захватить как можно больше территории. Девиз всегда один: conquer, conquer и еще раз conquer, что и не мудрено из-за изначальных боевых бонусов. Использует любую дипломатическую возможность, чтобы затребовать денег или технологию. На начальном этапе игры от нее можно откупиться технологией, чтобы выиграть время на усиление собственной армии. Однако в следующий раз Сантьяго потребует еще большего.

Morgan Industries: все проблемы, даже военные, Морган стремится решить с помощью денег — это его основная сила. Морган играет очень мирно, пытаясь сохранять мир как можно дольше. Стремится заключить как можно больше мирных договоров, чтобы использовать свой бонус в коммерции. Основная идея — накопить как можно больше денег и выиграть экономическим путем. В случае начала широкомасштабной войны бросает свои денежные запасы на то, чтобы мгновенно выстроить солидную армию. Предпочитает использовать Probe Teams, подкупая вражеские юниты или даже целые города (ведь денег у него куры не клюют). Самый простой способ победить Моргана — осуществить проект Hunter-Seeker Algorithms, нейтрализовав тем самым его «подрывников».

Human Hive: председатель Янг делает ставку на быстрый рост численности своих колоний, но играет явно агрессивнее, чем можно было бы предложить, исходя из его «мирной» ориентации. Янг неистово стремится к расширению своих владений, чтобы наклепать как можно больше баз; и ему часто это удается в самом начале игры, так как все его города автоматически получают Perimeter Defense. На дипломатической арене часто «кидает» и особенно не любит фракции с демократическим способом правления. Излюбленный боевой юнит — артиллерия.

Gaia's Stepdaughters: леди Дейдра играет довольно пассивно, ориентируясь на экологический путь развития и извлекая преимущество из сотрудничества с местными формами жизни. С самого начала игры может пленять Mind Worms, что и делает постоянно: червяки и прочее местное отродье обычно составляет основу ее армии. На дипломатической арене ведет себя очень надежно и доверчиво, однако не прощает предательства.

Peacekeeping Forces: комиссар Лал обычно стремится выиграть дипломатическим путем, добившись своего избрания в качестве Губернатора, а затем и Верховного

Лидера. В этом ему помогает осуществление проектов Empathy Guild и Clinical Immortality. На ранней стадии игры ведет себя мирно, но к году 2250-2300 переключается на очень агрессивную политику. Мишенью для его атак обычно становятся Hive или Believers. Лал любит делать ставку на авиацию и военно-морской флот.

University of Planet: сила академика Захарова в научном бонусе, однако компьютерный Захаров как-то слабо его использует и ведет себя довольно хаотично практически в любой сфере деятельности, включая дипломатию. Если University of Planet все же удалось солидно развиться и обогнать тебя в технологии, тогда напусти на эту фракцию тучу Mind Worms (игнорирующих технологические достижения) и/или Probe Teams (дабы выкрасть технологии). Полезно самому осуществить проект Hunter-Seeker Algorithm, чтобы он не достался Захарову (тогда он нейтрализует свой изъян в -2 Probe).

Преобразование местности

1. Создавай внутренние моря. Хорошо известно, что самое подходящее место для города — на побережье: морские клетки дают много пищи и энергии, а наземные (с лесами или Boreholes) позволяют взвинтить производство. Однако прибрежные города уязвимы для флота противника (подчас это серьезная проблема). Выход такой: создавай искусственное море (опуская уровень суши с помощью терраформеров) внутри континента и строй города на его берегу.

2. Леса и водоросли саморазмножаются, не забывай об этом. Поэтому лучше посадить водоросли (с помощью Sea Former) в одной клеточке возле одного города, а затем сразу же перейти к другому городу, посадить там одну клеточку и т. д. Так выйдет быстрее.

Война

1. Mind Worms — прекрасные боевые юниты на самой ранней стадии игры: передвигаются по фунгусу с утроенной скоростью, имеют psi-атаку, причем всегда атакуют в полную силу (независимо от остатка хода). Если ты играешь за фракцию Gaia's Stepdaughters, изначально обладающую знанием Centauri Ecology (позволяющим пленять Mind Worms), или быстренько добрался до этой технологии сам, то смело отправляйся в фунгус на охоту за червяками. В 25% случаев они будут переходить на твою сторону, даже не вступая в сражение. Так можно быстренько сколотить «червячную армию» и «закидать червяками» противника (или, по меньшей мере, отгрызть у него парочку городов).

2. Не пренебрегай «моральным» фактором. Каждый «моральный» уровень дает +12,5% бонус в сражении, а всего есть аж 7 уровней. Кроме того, на высшем уровне (элита) юнит получает дополнительный ход. Поднимать «мораль» можно с помощью социального устройства (пресловутая графа Morale), а также строя соответствующие сооружения (типа Command Center) и осуществляя секретные проекты. Учти также, что в psi-сражениях учитывается только «мораль».

3. Разделяй и властвуй. Если ты все никак не можешь расправиться с сильным компьютерным противником, постарайся «перегрызть» (с помощью терраформеров) его территорию на две части. Компьютер не додумается подкреплять одну часть за счет другой с помощью морских перевозок, и ты сможешь разделаться с ним по частям.

4. Copters vs Needlejet. Зачастую вертолеты оказываются полезнее самолетов благодаря способности атаковать несколько раз за ход; кроме того, крушение вертолетов не смертельно (в этом случае вертолет теряет не более 30% здоровья).

5. Вертолетно-танковый кулак — дешевый и эффективный способ ведения боевых действий. Оснасти свои вертолеты лучшим оружием, а танки — лучшей броней. С помощью мобильных вертолетов (способных атаковать по несколько раз за один ход) выноси защитников города, а с помощью «толстокожих» танков закрепляйся в них.

6. Живая авиация. Locusts of Chiron — не ахти какие сильные твари. Зато могут летать, НЕ ТРЕБУЯ ТОПЛИВА, и могут ЗАХВАТЫВАТЬ ГОРОДА. Поэтому их удобно

использовать в комбинации с обычной авиацией. Пусть твои Needlejets выносят защитников города, а Locusts of Chiron захватывают их. Еще лучше комбинировать летающих тварей с вертолетами: несколько вертолетов могут вынести всех защитников города за один ход и на этом же ходу приземлиться в этом же городе, захваченном Locusts of Chiron (избегая тем самым крушения).

7. Противовоздушная оборона. Если твои города уже соединены сетью mag-tubes (позволяющей мгновенно перемещаться на любые расстояния), то самый простой и самый дешевый способ защитить их воздушных налетов — наклепать Rovers с приличным оружием, снабдив их Air Superiority, БЕЗ БРОНИ. Такая машинка значительно дешевле того же Needlejet и может наносить мощные контрудары по вражеской авиации. Просто держи свои противовоздушные установки глубоко в тылу, наноси контрудар и сразу же отводи их назад.

8. Приманка — еще один способ противовоздушной обороны. Наклепай терраформеров или Supply Crawlers с САМОЙ КРЕПКОЙ БРОНЕЙ и раскидай их по границам, откуда наиболее вероятны вражеские налеты (попутно терраформеры и кроулеры могут выполнять свои прямые задачи). Тогда противник, соблазнившись на легкую наживу (ведь он не знает, что твои «мирные тракторы» супер-бронированные), поломает о нее зубы — чаще всего его Needlejet будет уничтожен, а твой юнит выживет.

9. «Для тех, кто любит погорячее». Имеются в виду любители популяться ядерными боеголовками (Planet Busters). Сделай ставку на морские колонии, добейся превосходства на море и наклепай побольше этих смертоносных ракет. Затем вдарь ими одновременно по всем ключевым городам противника. Конечно, на суше воцарится сущий ад и изо всех углов поползут Mind Worms, добивая чудом выжившего противника. А тебе того и надо, ведь ты надежно укрылся на море, куда не доберется ни один червяк. Только на всякий случай наклепай побольше Isles of the Deep — вдруг взбесится и морская фауна! Затем с помощью тех же Isles захватишь оставшиеся морские базы противника. Вот так — простенько и со вкусом. Конечно, рекордного количества очков ты не наберешь из-за штрафа за экологическую катастрофу, но я и предупреждал, что это «для любителей погорячее».

Секретные проекты

1. *Planetary Transit System* позволяет делать следующий трюк при захвате вражеских городов. Зачастую бывает, что в результате ожесточенных боев население вражеского города сильно уменьшается, так что в твои руки достается совсем хиленький городишко с единичкой населения. В этом случае как можно быстрее построй в этом городе Colony Pod. В результате город исчезнет, но ты тут же обоснуешь на том же месте новый город со стартовым населением в 3 у.е.

2. *Hunter-Seeker Algorithm* — это буквально musthave для фракции University of Planet, что позволяет избавиться от «врожденного» минуса -2 Probe.

Конструирование

1. Терраформеры на воздушной подушке. Преобразование местности остается важным делом на протяжении всей игры. Поэтому не забывай совершенствовать и терраформеры, ставя их на шасси Hovertank и даже Gravship. Терраформерам, работающим в приграничных зонах, не мешает и навешивать мощную броню.

2. *Drop Colony Pods* очень уместны на огромных картах на поздней стадии игры (когда доступен Orbital Insertion). Тут можно позабавиться: сбрасываешь Colony Pod прямо возле вражьего города, основываешь там свой город, быстро строишь в нем Psi Gate и перебрасываешь туда свои войска. Миленькое дело: целая армия как по мановению волшебной палочки появляется прямо под носом у изумленного противника!

3. Цепляй броню на любой «гражданский» юнит (*Colony Pod, Supply Crawler, Terraformer* и т. д.). Пусть это будет даже самая простенькая броня (дающая armor2). Тогда этот юнит автоматически перейдет из разряда non-combat в combat. Благодаря этому он

избавится от 50% штрафа при подсчете повреждений и обретет «мораль», что позволит ему лучше сопротивляться psi-атакам.

4. *Drop Supply Crowler* при наличии Orbital Insertion — очень полезная штука, когда ты хочешь выиграть «научным путем». Это позволяет мгновенно перебрасывать Supply Crawlers в город, строящий Ascent to Transcendence.

5. *Cloaked Drop Hovertank* — мощное средство на поздней стадии игры, когда доступен Orbital Insertion и противник понастроил множество mag-tubes. Просто сбрасывай танки-невидимки в тыл врага и завоевывай целый континент за считанные ходы.

6. Бесплатная полиция. Возьми самый простой юнит (Scout Patrol) и навесь на него Non-Lethal Methods и Clean Reactor. Ты заплатишь лишь один раз 20 минералов и усмиришь «почти даром» лишнего дрона.

Баги

1. Юниты, не требующие поддержки, можно получить, если использовать такой трюк. Заключи пакт с какой-нибудь фракцией и передай ей свой захудалый городишко (для этих целей можно и основать новый в удобном месте). Затем пригони в этот город любые свои юниты и смени их «место прописки», приписав их к этому городу. Теперь этим юнитам будет платить жалование «дядя» (вернее, никто). Более того, эти юниты и не будут порождать недовольства, связанного с их отсутствием в «родном» городе.

2. Как выпроводить дипломата без последствий для себя. Часто бывает так: к тебе подваливает дипломат враждебной фракции, и ты чувствуешь, что он чего-то с тебя затребует, а в случае отказа объявит войну (а воевать не хочется). Отказать дипломату в приеме тоже нехорошо — ухудшатся отношения с фракцией (и опять же до войны недалеко). Как быть? Есть один способ, основанный на баге. Нажми на «Display Profile», затем щелкни «Cancel» и сохранись. Теперь выпроваживай дипломата и перезагружайся. Эффект будет таким, как если бы ты с ним вообще не говорил.

Прочее

1. Сборка pod'ов. С самого начала игры наклепай штуки 3-5 быстроходных разведчиков (на базе шасси Speeder). Поставь им только одну цель — находить и вскрывать pods. Так можно быстренько насобирать ресурсов, которые с лихвой окупят производство разведчиков (не говоря уж о том, что можно наткнуться и на артефакт); кроме того, разведчики вскроют приличный кусок карты. Даже если все разведчики в конце концов сгинут — невелика беда; если выживут — получишь юниты с высоким уровнем «морали», а затем сделаешь им апгрейд.

2. В фунгусе можно прятаться. Противник сможет увидеть твой юнит в фунгусной клеточке лишь в том случае, если неподалеку находится его Sensor Array. А обычный юнит его не увидит, даже если он кукует под самым боком; он обнаружит его лишь в том случае, если попытается войти в эту клеточку. Пользуйся этим для организации внезапных атак.

3. Для вас, «спартанцы». Играя за спартанцев, стремись установить Democracy + Green + Knowledge + Eudiamonic. Это даст тебе +7 Efficiency, +4 Growth и +1 Industry без всяких негативных эффектов.

4. Прикинься «своим в доску». Перед началом переговоров перенастрой свою общественную модель так, чтобы она оказалась как можно ближе к модели той фракции, с которой ты хочешь договориться. Тогда эта фракция отнесется к тебе с большим пониманием, и ты легче сможешь добиться желаемого. Только не забудь после переговоров вернуться к исходному устройству.

5. Научный центр. Можно отгрохать настоящий научный супергород, который будет давать новое открытие буквально за один ход! Делается это так. Построй новый город возле Pholus Ridge, Uranium Flats или Geothermal Shallows (чтобы выкачивать больше энергии). Понатыкай возле него солнечных коллекторов (если уровень местности высокий) или понасаживай лесов (если можешь строить Hybrid Forests). С помощью

Supply Crawler вливай в город дополнительную энергию. Сделай этого город столицей (дабы избежать потерь энергии) и построй в нем Aerospace Complex. Осуществи секретные проекты Merchant Exchange, Supercollider, Theory of Everything и The Network Backbone. Построй в столице все здания, дающие бонус к научным исследованиям, а прочие города оснасти Network Nodes, дабы извлечь максимальную выгоду из Network Backbone. Вот и все, уф! Конечно, это редко (и нелегко) достижимый идеал, но принцип ты усвоил.

6. Экономическая победа. Здесь принцип простой — сколотить как можно больше бабок, оставшись в живых. Поэтому стремись как можно раньше перейти к Democratic + Free + Wealth, что даст максимальный прирост денег. Во всех уязвимых городах построй Perimeter Fences. Научные исследования сконцентрируй на технологиях, приносящих дополнительные деньги и усиливающих защиту юнитов. Когда накопишь достаточно денег, ориентируй все города на производство защитных юнитов и перейди к Fundamentalist + Green + Power, что даст максимальный бонус по «морали» и Probe. Затем «забивай рынок» (Corner Global Energy Market) и надейся, что выживешь положенное время. (Лучше всего для победы экономическим путем подходит фракция Morgan Industries.)

Soldier of Fortune

Проблема выживания для начинающего или опытного солдата удачи была, есть и будет самой актуальной. Не веришь? А как тебе это: засады, предательские выстрелы в спину, мины-ловушки, использование в качестве «живого щита» заложников, поединки с группами террористов и сражение с вертолетами, выполнение боевых заданий на городских улицах. Это и многое другое поджидает смельчаков, отважившихся пройти непростой Путь Солдата.

Так все же, как обойти «неприятности», которые уготовили игроманьякам разработчики Soldier of Fortune? Конечно, на все случаи жизни советы дать невозможно, но все же знание ряда особенностей и правил поведения поможет быстрее освоиться и адаптироваться к психологии игры.

Итак, правило номер 1: старайся не шуметь без причины. Как и в Thief, враг здесь наделен повышенными слуховыми качествами (на легких уровнях сложности данное свойство не так сильно проявляется). Иными словами, использование пластиковой взрывчатки, гранат и оружия с мощной убойной силой мгновенно привлечет внимание неприятеля, который не замедлит подтянуть к источнику громкого звука дополнительные силы. А выглядят такие суицидальные попытки на фоне характерной скудности боеприпасов и медикаментов, мягко говоря, далеко не всегда привлекательно. Более того, слишком большой грохот может вызвать появления врага из ниоткуда и прямо за твоей спиной! Вот такое интересное мистическое обстоятельство. Кстати, определить уровень шума тебе поможет шумомер (индикатор в самой нижней части экрана).

Другое правило — смотри куда стреляешь. Дело в том, что убийство своих карается по закону, а превышение допустимого предела выливается в провал миссии. Старайся спасать заложников, хотя порой сделать это крайне сложно. Применение оружия, вызывающего эффект массового поражения, приводит, как правило, к гибели не только террористов, но и их несчастных жертв. Кстати, дабы последние после акции спасения не остались сидеть под пулями, прогони их клавишей «пробел». Также при проведении операций по освобождению весьма эффективно используется снайперская винтовка (клавиша M — посмотреть в оптический прицел, ; и ' — приблизить, удалить объект), а иногда, если позволяет «рельеф местности», оружие под номером 1 — нож. Если стоишь на возвышенности, можно хорошо прицелиться и попасть аккурат в горло бандиту.

Теперь что касается тактики ведения боя и использования оружия. К твоему сведению: каждая живая мишень в SoF условно разделена на 26 зон поражения. В зависимости от попадания назначается соответствующее число очков к урону. Эффективны прицельные выстрелы в голову, в грудную часть тела. Попадание по ногам

на некоторое время сковывает двигательную активность противника. Это хорошо использовать, если цель плохо просматривается (один выстрел — отвалилась левая нога, второй — правая, а третьим — по корпусу) или в случае атаки группой врага (пара очередей автоматом по всем нападающим, а потом уже разборки с каждым в отдельности). Тактика навала с криками «Ура! За Родину!» здесь не пройдет. У тебя должны быть совсем другие лозунги — «осторожность и предусмотрительность». Иначе можно нарваться на засаду или угодить в минную ловушку. Лучше аккуратно выглядывай из-за углов, внимательно изучай открывшуюся взору местность и только потом принимай решение о способе действия. По одиночным плохо просматриваемым удаленным целям хорошо действует снайперская винтовка; против группы врага весьма полезно использовать пластиковую взрывчатку, гранаты (на небольших расстояниях из-за угла) или автомат. Большое впечатление поначалу производит дробовик, но он хорош только против противника, не оснащенного какими-либо средствами защиты. То есть бронированного врага он, увы, плохо берет. Еще один недостаток — дробовик не эффективен при стрельбе по дальним мишеням. А вообще-то пристраститься к какому-либо одному виду оружия здесь просто не дадут по причине постоянной нехватки боеприпасов и относительного разнообразия возникающих ситуаций. Впрочем, иногда можно сэкономить на патронах. Например, у бронированных вражеских бойцов имеются на спине ранцы с баллонами. Попадание по ним буквально испепеляет жертву.

И в заключение еще пару небольших советов и предостережений. К некоторым компьютерам можно подключаться (клавиша «пробел») и увидеть различные объекты скрытой камерой. Не забывай перезаряжаться (R), особенно перед активными схватками. Учти также, что количество сейвов в каждой миссии и опять-таки в зависимости от уровня игры строго ограничено. Любители легкой наживы, использующие чит-код «phantom» (способность летать и проникать сквозь стены), сильно рискуют никогда не закончить миссию, так как для ее завершения порой необходимо пересекать соответствующие зоны, что, в свою очередь приводит к различным событиям, необходимым для продолжения игры.

Возможно, в следующем номере В «ХинтБлоке» либо в «Матрице» мы еще вернемся к теме Soldier of Fortune.

Su-27 Flanker 2.0

1. Как уже много раз говорилось, использование ошибок и глюков программы для своего блага — это проявление находчивости и сообразительности. Разумеется, эти прекрасные качества можно вовсю проявлять и во втором «Фланкере». Взять, к примеру, те же системы ПВО. У каждого комплекса — свои особенности, свои глюко-технические характеристики (ГТХ). На них мы и обратим свой взор в первую очередь.

Проблема, замеченная многими: после запуска ЗУР (Зенитная Управляемая Ракета) сбить ее прицел практически невозможно. Уход за холмы, сброс ловушек и попытки спастись на большой высоте ни к чему не приводят. Зато в версии 2.0, улизнув от нее, можно быть спокойным: прошедшая мимо цели ракета не взрывается и по этой причине новые с большинства ЗРК не запускаются (но уже в патче 2.01 ЗУР самоуничтожаются, а комплексы продолжают вести огонь).

Как уже говорилось, система наведения вражеских ракет способна видеть тебя сквозь холмы и горы. Находясь на низкой высоте в горном районе, этим можно пользоваться: ракета пойдет в тебя по кратчайшему расстоянию, и если на ее пути окажется какое-нибудь препятствие, то ты от нее избавишься. Кроме того, большинство ЗУР обладают еще одной интересной особенностью: у них намного больше, чем в жизни, дальность полета, но меньше маневренность. Так что методы борьбы соответствующим образом меняются.

У многих комплексов наблюдаются непонятные проблемы с наведением на цели, находящиеся на большой высоте. Куб, к примеру, не захватывает цели, идущие на высоте в 10 км на него, но не испытывает никаких проблем при стрельбе по уходящим

врагам. Иногда этим грешит и Бук. К этому можно добавить, что полет на высоте свыше 6 км делает тебя малоуязвимым для ЗРК ближнего действия.

Kh-31P не наводится на «Шилку». Эта проблема наблюдается лишь в одном самолете виртуальных ВВС — в твоем. Зато союзники (да и противники) пользуются этими ракетами просто мастерски и без проблем избавляются от назойливых систем ПВО, даже не входя в район их поражения.

2. Ладно, хорош бить лежачего. Когда комплексы заработают как положено, можно будет продолжить разговор, обсудить мертвые зоны С300 (кстати, радар 64Н6Е в игре пока не работает, не используй его в своих миссиях), ну и т. д. и т. п. Лучше немного поговорим о тактике использования Р-27 в бою. Очень интересной (и часто встречающейся в бою) является ситуация, когда самолеты сходятся навстречу друг другу.

Р-27 — ракета с полуактивным наведением. То есть, пока радар твоего самолета облучает цель, ракета летит; как только прицел сбился — она самоуничтожается и, увы, туча зеленых бумажек, затраченных на ее изготовление, пропадает даром. Поэтому основная задача — не потерять врага. Тут, однако, возникает проблема: если он вооружен подобными ракетами и запустит их в тебя (а в этом можешь не сомневаться), то ты будешь вынужден уйти в противоракетный маневр, а значит — потерять противника из вида.

Чтобы облегчить тебе жизнь, расскажу, как увеличить свои шансы в таком столкновении. Для начала разгоняешься (пуск ракеты с большей скорости увеличивает ее эффективную дальность полета и позволяет провести пуск раньше, чем это сделает противник). Желательно, кстати, ракеты пускать парами — враг может просто не заметить вторую и глупо поймать ее, успешно увернувшись от первой. Затем задираешь нос вверх (и нос самолета тоже, тангаж порядка 20 градусов), врубаешь воздушные тормоза и стоп-кран, выпускаешь закрылки, снижаешь обороты до минимума и сворачиваешь в любую сторону так, чтобы противник находился примерно в 60 градусах сбоку от тебя. Тут очень важен опыт, иначе можно свернуть слишком сильно и потерять наведение. Как несложно догадаться, твоя ракета пойдет во врага по прямой, то есть по кратчайшему расстоянию, а его ракета в тебя — по дуге.

В случае же, если враг попался неглупый и надежды сбить его первым мало, лучшее, что можно сделать, — это все же провести противоракетный маневр. Наиболее эффективно в данной ситуации повернуться так, чтобы ракета атаковала тебя с трех или девяти часов, дождаться, пока она не окажется точно сбоку, сбросить отражатели и, когда она подойдет достаточно близко, резко повернуть на нее. При желании можно уходить от нее любым другим способом — возможностей немало.

3. Напоследок немного про Р-77 (активное наведение). Распространенной ошибкой многих начинающих пилотов является то, что они думают, будто ракета сразу после пуска уверенно и без посторонней помощи летит сбивать противника. Так вот: на захват цели ей нужно определенное время, более того — весьма значительное. Если сбить прицел слишком рано, то она промахнется. Как правило, при стрельбе с максимального расстояния захват цели происходит лишь через половину указанного на ИЛС времени полета. При уменьшении расстояния до врага в момент старта ракеты соответственно уменьшается требуемое для ее наведения время.

Urban Chaos

Умей убивать правильно

Я думаю, ты знаешь, что идеальное убийство совершить невозможно (тебя обязательно найдут и накажут или, в нашем случае, могут покалечить), тем более что богомерзкое дело придется совершить хрупкой девушке из полицейской академии. Когда противник хитер и слишком хорошо вооружен, одной наглостью его не возьмешь.

Скорее растеряешь руки и ноги в бессмысленной атаке. Попробую рассказать поподробнее о способах выживания в бешеном городе. Надеюсь, что это поможет тебе избежать встречи со Смертью, хотя бы на первых этапах борьбы с преступностью. Ведь, зная уловки врага, легче его перехитрить.

«**Шестерка**» — мелкая шпана и не более того, на первых порах — основной твой враг. Вооружен плохо, чаще лезет на рожон с кулаками, но иногда использует нож или бейсбольную биту. Равновесие сил любит устанавливать, прячась на крышах или в других местах, удобных для засады. Чаще нападает с дружками, которые совсем не прочь позабавиться с молодой девушкой. Способ уничтожения «шестерки» очень простой: нападай первой, как можно быстрее хватай за руки и надевай наручники. Патроны лучше не тратить — вреда мелкие бандиты серьезного принести не могут, а за удачные аресты добавляются очки. Воспользуйся тем, что хулиганы очень редко бьют сразу с двух сторон (действуют в лучших традициях китайского боевика — нападают по одному; ждут, пока ты не прикончишь всех по очереди), используй все умение рукопашного боя; желательно крушить их слабые тельца, тренируя удар справа ногой.

«**Бригадир**» — следующее поколение в эволюционной цепочке Диких Кошек. Эти ребята и размерами покрупней, да и оружие носят не самое слабое: пистолеты, иногда дробовики. Встретить их можно у входа или выхода важных стратегических объектов, еще в охране местного босса. Тут уже кулаками не отмахаешься, придется и пострелять, благо патронов вдосталь на дорогах разбросано. Правда, я не однажды сталкивался с тем, что в ответ на залп противника слышал клацание пустого затвора. В таком случае как можно быстрее ищи укрытие (скамейки, ящики, переулки), но лучше всего применить тактику заманивания. Например, бежит к тебе, размахивая стволом, огромный парень — спокойно заходишь за угол и смотришь на радар. Стоит бандиту приблизиться, как ты должен мгновенно сбить его с ног подсечкой: и патроны заберешь, и жив останешься. Если вдруг так получится, что застали тебя врасплох посреди улицы или поля, а прицел уже безобразно красный, меняй тактику и быстро прыгай влево — вправо, вверх — вниз по направлению к стрелку. Скорее всего, он примет тебя за идиота и промахнется, дав тем самым небольшой шанс ответить на оскорбление.

«**Элита**» — ничего не скажешь, эти ребята способны размолотить полгорода в крошки и разворотить полицейский участок за считанные секунды. Отлично подготовленные, вооруженные дробовиками и автоматами, они не оставят ни одного шанса любому полицейскому при личной встрече. С ними бороться сложно, особенно против группы, но выход есть и здесь. Во-первых, не при на них, как танк, с пушкой наперевес — они тебя вынесут быстрее. Лучше не думать о чести мундира и прятаться в переулках и ямах, кустарниках и нофелетах. Мозгов у них Дикий Кот наплакал, поэтому пойдут они за тобой куда угодно — например, на шоссе, прямо под быстро едущий автомобиль. А если дороги нет, то воспользуйся углами зданий. А во-вторых, забудь про рукопашный бой и прочее оружие ближнего боя — гангстеры себя в обиду не дадут, тут выигрывает тот, у кого радар дальше «пробивает».

«**Люди в черном**» — горцы, терминаторы и сталонне в одном флаконе. Им пальцы, руки, ноги и другие выступающие части тела в рот не суй — откусят с приличным куском мяса, а потом изрешетят из минигана, отвернутся от мелко покрошенного тела и пойдут своей дорогой. Не дай бог встретить одного из них на открытом месте с пистолетом в руке, тут требуется другое снаряжение: M16 с двумя полными рожками или дробовик, а также штуки три аптечки. «Упавшие» по своей сути бойцы не ахти, иногда перекатываются из стороны в сторону, но все движения легко предугадать. Главное — не останавливаться. Если начал стрелять, то не делай пауз — они чреваты мгновенной смертью.

«**Босс**» — большая огненная шишка на последнем уровне, самая большая проблема из всех двух тысяч. Такой глюк запросто «форматирует» машины, случайных прохожих и полицейских почище format.com — после него остаются только вплавленные в асфальт золотые зубы и остовы бывших таксомоторов. В рукопашную схватку, понятно,

не пойдешь, а патронов до ужаса мало, поэтому для начала излови всех местных гангстеров и внимательно обыщи крыши домов. Не густо, но для небольшого сражения подойдет. Чтобы избежать прямых попаданий fireball'ов, срочно залезай на крышу дома (монстр почему-то все время ходит по одной и той же улице, будто мозги окончательно расплавились) и, не расходуя ни одного патрона просто так, начинай потрошить огненное создание. Парочка ручных гранат прекрасно поспособствует быстрой кремации демона.

Как приходить вовремя

Процентов тридцать заданий в игре — на время. Стоит где-нибудь задержаться на пару секунд — пиши пропало, придется заново начинать. Кое-где мне пришлось раз по восемь убивать двух карманников, бегать по ужасно длинной аллее, кататься на машине, чтобы в конце лицезреть надпись: «Время вышло, миссия провалена». Секундомер будет включаться и в тренировочных заездах, рукопашных схватках на ринге, при спасении журналистов, во время обезвреживания бомбы и пр. В общем, побегать придется. Совет таков: никогда не отвлекайся на мелких хулиганов, что-то орущих про твою маму и угрожающих дубинками. Сейчас не до таких, ведь всегда можно на обратном пути припомнить старые обиды.

Лучшее же средство передвижения — постоянные подпрыгивания. Главное, не стесняясь пешеходов, скакать резвее самого горного козла через кусты и дороги — со стороны смешно, а драгоценные секунды экономятся. Кроме того, помни, что самый короткий путь, как это ни парадоксально, не самый короткий путь: злобный враг никогда не преминет устроить засаду с автоматчиками или перекрыть дорогу парочкой фургонов. Конечно, с первого раза и не разберешь, что к чему, но, переиграв миссию еще раз, можно вычислить безопасный путь через соседний квартал.

Дело осталось за немногим — запусти враждебный мир и попробуй в нем просуществовать дольше часа. Не многим это удавалось, но я клянусь, что сделал все, чтобы облегчить тебе продвижение по службе. Надеюсь на благодарность и... удачи в нелегком бою.

«Беспредел»

(информация предоставлена компанией «Бука»)

По многочисленным просьбам поклонников игры «GTA 2», компания «БУКА» решила обнародовать чит-коды к игре «Беспредел». С использованием кодов игра становится более агрессивной, жестокой и жутко кровавой. Если у вас крепкие нервы и вас не мучают ночные кошмары... пробуйте!

Начните с изменения своего имени на GOURANGA, затем измените имя на одно из перечисленных внизу. После того, как чит введен, имя можно заменить на другое — получится эффект мульти-чита; или изменить обратно на свое имя — оно появится в списке игроков.

GOREFEST	Разрешить лужи крови.
MADEMAN	Максимальный авторитет от всех банд в начале игры.
EATSOUP	Бесплатные покупки (ремонт авто, всяческие примочки).
CUTIE1	Дает игроку 99 жизней.
ARSESTAR	Сохраняет оружие после смерти.
DANISGOD	Дает игроку очки на сохранение, ремонт, и т.д.
IAMDAVEJ	Дает игроку 9999999 очков.
MUCHCASH	Дает игроку $500,000.
SEGARULZ	Дает игроку множитель на 10.
COCKTART	Пропустить очки.
GODOFGTA	Все оружие + максимум зарядов.
DAVEMOON	Простой набор оружия + максимум зарядов.
VOLTFEST	Електропушка с бесконечным боеприпасом.
FLAMEON	Огнемет с бесконечным боеприпасом.
SCHURULZ	Бесконечный «двойной урон».
RSJABBER	Бесконечная «неуязвимость».
HUNSRUS	Бесконечная «невидимость».
JAILBAIT	Бесконечные карточки безвозмездного откупа от тюрьмы.
BUCKFAST	Все персонажи — хулиганы.
NEKKID	Все персонажи — голые.
LASVEGAS	Все персонажи — Элвисы!
FISHFLAP	Все машины — «мини».
GINGERR	Доступ к первому и второму уровням.
UKGAMER	Доступ ко всем трем уровням.
TUMYFROG	Доступ ко всем уровням + все бонусные уровни.

«Огнем и мечом»

Хорошей локализации — хорошие чит-коды. Ну, сначала, тебе придется нажать **Enter**, ввести hmprettypleasewithsugarontop, снова нажать **Enter** и, в итоге, попользоваться на этом уровне следующими читами:

Hmnext — Следующая миссия.
Hmpetleva — +10000 всех возможных ресурсов.
Hmdvaleva — +50000 всех не менее возможных ресурсов.

1602 A.D.

Нажми **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + **W** в игре; появится соответствующее сообщение в нижнем левом углу экрана. Набери 2061 и нажми **Enter**. Затем **A**, и еще раз **Enter**, чтобы активизировать читы.

Shift + **M** — деньги. Много.
Shift + **Z** — кирпичи. Тоже много.
Shift + **H** — дерево. Не меньше.
Shift + **K** — пушка. Просто пушка.
Shift + **T** — инструменты.

gold – золото, в количестве, сам понимаешь, немалом.
fastgame – все строения.

Age of Wonders

Сначала тебе придется проинсталлировать свеженький патч, возможно, он валяется на диске – посмотри внимательно. Затем ты должен создать ярлык к AoW.exe или отредактировать уже имеющийся таким образом, чтобы там было прописано: «C:\Age of Wonders\aow.exe» beatrix.

Ну вот, теперь можно читерствовать. Во время игры надо нажать **CTRL + SHIFT + C** – услышишь специальный звук и получишь доступ к читам:

gold – 1000 золотых.
mana – 1000 туман.
explore – Изобрести все спеллы.
win – Закончить уровень в свою пользу.
lose – Закончить уровень кристаллов маны.
fog – Включить/отключить в пользу AI.
freemove – Свободное передвижение.
towns – Все независимые Включить Exploration.
spells – города переходят к тебе.

BattleZone II

Сначала придется нажать **Ctrl + ~** («тильда»).
Вводим.
game.cheat bzbody – бесконечная защита.
game.cheat bzfree – бесконечное количество пилотов и ресурсов.
game.cheat bzradar – открыть карту.
game.cheat bztnt – отптовые поставки боеприпасов со складов в США.
ai.winmission – миссия завершена.
game.cheat bzview – подключение к Комсату безо всяких заморочек.

Codename: Eagle

Жми **Alt + S**, чтобы выскочила эта консоль... получилось? Вводи.
codenamegod – Режим бога.
weaponmaster – Все оружие.
armorgod – 200% брони.

Crusaders of Might & Magic

Жмешь **Enter** прямо в игре и затем вводишь код (под «-» подразумевается минус).
-EMBIGGENME – режим бога.
-CRAZYGUY – все заклинания и мана.
-WHOAH – режим полета.
-UBERLOAD – переход на абсолютно случайный уровень.
-SHOWFPS – вывести framerate.
-CALCFPS – посчитать framerate.
-DEBUG – вывести debug-информацию.
-3DNOW! – вкл/выкл поддержку AMD's 3DNow!
-CSWIRE – вкл/выкл ландшафт.

Dragonfire: The Well of Souls

Все просто. Вводи в строку:
/clan69 – Clan 69.
/restorelife – Восполнить Жизнь (уж не из колодца ли душ?).
/godmode – Режим супер-утенка.

/invisible — Просто невидимость.
/changelevel — Меняем уровень.

Half-Life: Opposing Force

Наш непосредственный начальник товарищ Капитан всегда рад прийти на помощь своим непосредственным подчиненным. Однако незадача: он не склонен к анализу, а потому, как истинный квакер, стреляет во все, что движется. Впрочем, если ты не боишься, попробуй призвать его на помощь. Делается это так (по пунктам):

1. Набрать в консоли: «impulse 76»;
2. Набрать «restart»;
3. См. пункт №1;
4. Наслаждаться происходящим и не попадаться под горячую руку Капитана.

Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death

Во время игры задави **Tab** и вводи:

nwcagents — На все пустые слоты под войска у текущего героя приходят по 10 Black Knights.

nwclotsofguns — Получить все War Machines.

nwcneo — («О, я знаю этого парня!» (с)) Повысить уровень выбранного героя.

nwctrinity — На все пустые слоты под войска приходят по 5 Архангелов.

nwcfollowthewhiterabbit — Максимальная удача.

nwcnebuchadnezzar — БЕСКОНЕЧНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ!!! Герой стремительно носится по карте, пока ты сам не нажмешь End of turn.

nwcmorpheus — Максимальная мораль.

nwcoracle — Открыть карту паззла.

nwcwhatisthematrix — Открыть карту.

nwcignoranceisbliss — Хе-хе — скрыть карту!

nwctheconstruct — Получить 100,000 Gold и 100 каждого ресурса.

nwcbluepill — Проиграть.

nwcredpill — Выиграть.

nwcthereisnospoon — Забирай свои 999 маны и все спеллы.

nwczion — Получай все здания.

nwcphisherprice — Обычные цвета превращаются... в необычные — рульный чит! Да, кстати, если будут писать «_Твой Цвет: Cheater», не удивляйся.

Indiana Jones and the Infernal Machine

mem – показывает, что там с памятью.
version – версия игры.
polys – показывает количество полигонов на экране (оно тебе надо?).

Interstate '82

Жмем Escape, тем самым выходя в меню, и вводим коды:

KISS – уничтожить врага, в настоящий момент выделенного рамочкой.
LOVE – грохнуть всех, кого видно на радаре.
CUDDLE – режим бога для машины, в которой ты сейчас находишься.
HUGS – режим бога для всех друзей-приятелей.
CARESS – полный боезапас для всего оружия, установленного на данной тачке.
IMLAME – просто выиграть миссию.
SYRUP – все машинки резко замирают.
NUKEME – суицид. Конкретный и мощный.

Killer Tank

Нажимай кнопку чата («Т» по умолчанию), вводи AECHEATS, только без использования Backspace – надо вводить все буквы подряд и без ошибок, иначе ничего не получится. Итак, коды включены. Теперь вводи:

AEDQD – режим бога, черта с два кто тебя кто убьет, даже под водой не тонешь.

AEFA – дает кучу оружия и по 38 бонусовых предметов.

AECLEVXY – X – номер кампании, Y – номер миссии. Переносит на соответствующий уровень. Кампаний всего две, не забывай – числа только целые ;-).

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim

Как во всех нормальных и не очень стратегиях – жмем **Enter**, вводим:

victory is mine – Выиграть.
i'm a loser baby – Проиграть.
fill this bag – Дает 10,000 Gold.
revelation – Открывает карту.
build anything – Все здания вполне доступны.
give me power – Все спеллы не менее доступны.
cheezy towers – Спелл всегда летит на максимально возможное расстояние.
restoration – Восстанавливает Hit Points выбранному юниту.
frame it – Считает кадры в секунду.
grow up – Выбранный герой легко и нагло вырастает на пять уровней сразу.

Messiah

Прямо в игре нажми **Esc**, затем, без пауз (но и не слишком быстро) введи следующее:

ucantkillme – Боб резко повышается в чине – по крайней мере, становится бессмертным

fleshnblood – Боб так же резко перестает быть бессмертным
braindead – Комп не думает
einstein – Комп думает
icantsee – Комп не видит
icanseeu – Комп видит
freezecam – Камера торчит на месте
thawcam – Камера двигается
toohardforme – Закончить игру
charwireon – Фреймы персонажей включены
charwireoff – Фреймы персонажей отключены
worldwireon – Фреймы уровня включены
worldwireoff – Фреймы уровня отключены

А вот эти читы дают что-нибудь интересное. Например, оружие. Или врага.

gamespot – Боезапас к данному оружию
voodooextreme – Дает базуку
softwarebuys – Дает гранаты
weldme – Дает факел
buzzbuzz – Дает бензопилу
boomstick – дает помповое ружье
rapidfire – Дает пулемет
slicendice – Дает крутую пушку ;)
lightmeup – Дает огнемет
cooloff – Дает не менее крутую пушку ;))
bigbang – Дает базуку
coolfx – Дает мазер
stickaround – Дает гарпун

illbeback — Дает боеприпасы
getsome — Дает гранаты
А вот и монстры пошли...
lcop — Вызывает мелкого копа
mcop — Вызывает копа покруче
hcop — Вызывает крутого копа
rcop — Вызывает самого крутого копа
guncmndr — Вызывает пулеметчика
incharge — Вызывает Домину
mynightmare — Вызывает бронированного бегемота
cantseemyface — Вызывает Велдера
workinman — Вызывает рабочего
egghead — Вызывает ученого
glowstick — Вызывает рабочего по ядерной технике
heydoc Вызывает медика
smellyguy — Вызывает Чота-1
nohygiene — Вызывает Чота-2
idontdance — Вызывает Чота-3
scumbucket — Вызывает Чота-4
chotling — Вызывает Чота-гнома
smellysteroids — Вызывает Чота-бегемота
fungirl — Вызывает прикольную девицу
workit — Вызывает Проста-1
mansdream — Вызывает Проста-2
specialguy — Вызывает Хонга
averagejoe — Вызывает жителя-1
averagejack — Вызывает жителя-2
averagejohn — Вызывает жителя-3
janeplain — Вызывает жительницу-1
jillplain — Вызывает жительницу-2
femfatale — Вызывает девушку-1
nastyone — Вызывает девушку-2
varmint — Вызывает крысу
bestfriend — Вызывает бармена
bringmeadrink — Вызывает официантку
bustamove — Вызывает танцовщика-1
cutarug — Вызывает танцовщика-2
mixalot — Вызывает диджея
tophat — Вызывает чувака
onsteroids — Вызывает бегемота
addedfirepower — Вызывает бота-противника
keepmecompany — Вызывает бота-компаньона
letmein — Вызывает баунсера

Nox

Здесь консоль упрятана в кнопку **F1**. Нажав ее, ты закроешь треть экрана, но получишь возможность вводить следующие читы:

Racoiaws — Включает режим читов.
set god — Режим бога плюс много-много синего вещества (маны, попросту).
ability — Скидывает все возможности персонажа.
health — Максимум здоровья.
mana — Максимум маны.
level # — Перенестись на указанный вместо # уровень.

spells # — Все спеллы становятся указанного уровня (максимум — 3).
gold # — # золота.
help cheat — Список всех возможных (плюс один невозможный) читов.

Planescape: Torment

Чтобы увидеть все-все ролики, нужно залезть в torment.ini и поискать раздел [Movies], после чего отредактировать в соответствии с нижеприведенным образцом:

[Movies]

BISLOGO=1	TSRLOGO=1	OPENING=1
SS_MSLAB=1	SIGIL=1	TIME=1
SS_PHARD=1	SS_ADETH=1	ALYBIRTH=1
DEATH=1	MAZE1=1	CURSTD=1
OUTLANDS=1	BAATOR=1	CARCERI=1
CRETURN=1	FORTRESS=1	FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1	T1ENTER=1	T1ABSORB=1
FINALE=1	CONFLAG=1	T1DEATH=1

Rollcage Stage 2

А не пойти ли тебе... в меню Bonus Awards, не ввести ли чит-коды?
Если все правильно введешь — услышишь звук.
metropolis — Все машинки
mynameisneo — Все кампании
inversion — Режим инверсии
wreckedonspeed — Все типы игры (кроме футбола)
warpspeedmrsulu — Все треки

Septerra Core

Нажми **F12** и затем введи «imarealweenie», чтобы активизировать режим читов. После этого можно запустить код «enemies» – тебе будут показывать хит-пойнты противника.

А следующие коды можно ввести без каких-либо предварительных манипуляций:
makethemstopmommie – враги не нападают.
hidetext – убрать титры.
fps – показать fps.
mapmaker – показать карту в формате BMP (кстати, картинка может быть огромного размера!).

Soldier of Fortune

Ты еще помнишь, что в играх на движке от Кваки нужно сначала прописать в Properties запускающего файла игры «+set console 1», чтобы выглядело, как «c:\....\SOF\sof.exe» +set console 1», а уже потом запускать игру? Отлично, тогда внутри SoF открывай консоль тильдой (~) и пользуй:
heretic — Режим крутого солдата удачи.
phantom — Проходимость сквозь стены.
ninja — Враги тебя не видят (пусть купят очки!).
bigelbow — Все оружие.
gimme X — Получить объект или предмет X.
updateinvfinal — Дает побольше боезапаса
killallmonsters — Убить ВСЕХ врагов!

Sportsman`s Paradise

Поохотимся с кайфом?
Выбери игру «Pigeon Hunt», затем во время игры нажми двойку. Получай свою беретту.

Выбери игру «Prairie Dog Hunt», затем во время стрельбы, просто отстреляй всех птичек, что отвлекают тебя от охоты. Получай халявный бонус.

Выбери игру «Prairie Dog Hunt», затем нажи **G** во время игры. Двустволка!

Star Trek: Armada

Жмем Enter. Набираем:

kobayashimaru — Следующая миссия.
showmethemoney — Побольше денег.

Supreme Snowboarding (BorderZone)

Горячие финские парни с их горячими финскими чит-кодами...
siipiveikkoliitelee — Доступны тяжелые траки.
lee — См. чуть выше.
hiihtoope — Доступен новый гонщик.
ope — См. чуть выше.
imhotepmaailmojentuhoaja — Режим отладки, надо после ввода нажать E во время игры.
seivaavideograbbi — Снять фотку. Очень красиво. Иногда.

Как заставить игру открыть все уровни?

Сначала зайди в директорию Supreme/Saved_Data/
Потом лезь в Avaiable_Levels.txt и меняй значения:

```
{
«Easy»,1,
«Medium»,1,
«Hard»,1
}
```

Так и должно быть. Теперь открывай Defaults.txt и поменяй линию:
available_tracks=3; на available_tracks = 7;

The Sims

Знаешь, по-моему, имеет смысл нажать **CTRL** + **SHIFT** + **C**, полюбоваться на выпадшую чит-консоль и потихоньку вводить, вводить, вводить...

klapaucius — $1000. Быстро и приятно. Кстати, см. чит на быстрые деньги ниже.
set_hour # — Сменить время. Действует в течение всех суток — от 1:00 до 00:59.
sim_speed # — Сменить скорость игры (от -1000 до 1000), этот чит работает плавнее установок по умолчанию.
interests — Посмотреть персоналии, характеристики симов.
autonomy # — Сменить уровень AI у подотчетных симов.
map_edit on/off — Режим редактирования карты.
route_balloons on/off — Режим подсказок.
sweep on/off — Показать тесты игры.
tile_info on/off — Показывать информацию о предметах.
draw_all_frames on/off — Показывать все-все-все фреймы, влияет на скорость игры.
history — Кидает историю семьи в файл по умолчанию в директории с игрой.
! — Повторить последний введенный чит.
; — Отделить несколько читов друг от друга в одной строке.

Быстрые деньги

Вызови консоль и введи чит klapaucius. Снова вызови консоль и введи !;! (до 60 знаков) — максимум 30 штук дадут.

Почти бесплатное проживание

Подожди, пока принесут первый счет. Не оплачивай его. Когда тебе принесут второй, оплати первый. По идее, оба исчезнут за счет первого. Так что будешь в два раза экономить.

Замок в небесах

Как насчет построить домик, висящий в облаках? Спроси меня, как, и я отвечу — без проблем! Ставишь игру в режим Building, вытаскиваешь камеру на свежий воздух, ставишь несколько колонн. Теперь зайди в Tiles, выбери понравившийся тип полового покрытия, затем настели его прямо на колонны. Поставь лестницу наверх, не забудь добавить стен и мебели. Теперь удаляй колонны и наслаждайся Замком-в-Облаках!

Thief 2: The Metal Age

Что может быть легче, чем пропуск данной миссии?

Ctrl + Alt + Shift + End...

Подбиваем бабки.

Сначала сделай копию файла dark.cfg, затем открой оригинал любым редактором, можно «Нотепадом».

Добавь строку:

cash_bonus #

Где # — деньги, которые выдают в начале миссии.

Tyrian 2000

Ремейк классики тоже нуждается в читах. Получай очередную порцию и осваивай эти корабли. Коды вводить в главном меню T2K:

TECHNO – The Experimental PQZ ship.
UNKNOWN – TX Silvercloud.
STORMWIND – Stormwind – The Elemental.
STEALTH – Ninja Star.
WEIRD – Foodship Nine.
LIZARD – Dragon.
ENEMY – Captured U-fighter.
PRETZEL – Pretzel Pete Truck.
NORTSHIPZ – Nort-Ship Z.

Разновсяческие уровни сложности:

В меню выбора уровня сложности можно зажать **Shift + G** и получить уровень сложности Impossible. А после этого зажать **Shift +]** и получить Suicide.

Уровни сложности покруче, вводить в главном меню:

ENGAGE – Super Tyrian, уровень сложности – Lord of the Game.

Нажать **Scroll Lock** и ввести ENGAGE – будет Super Tyrian, уровень сложности – Suicide.

Режим отладки:

Во время игры нажать **BACKSPACE** и **F10**, чтобы войти (выйти из) в режим отладки.

Бессмертие:

Во время игры нажать одновременно **F2 + F3 + F6**. Если появилась мессага, мол, «Cheaters always prosper», тады все в порядке. Неубиваемость сносится тем же **F2 + F3 + F6**.

Прикол на рождественскую тему:

Это делается из командной строки. Надо запустить файл file0001 с ключом yesxmas и при запуске программы ответить «Yes». Будет клево.

Супер-мини-игра:

В главном меню набрать DESTRUCT – получаем мини-игру, очень напоминающую старую добрую Scorched Earth.

Немедленно закончить уровень:

F2 + F6 + F7. Не будет работать в Super Arcade и Super Tyrian.

Вариант с Wild Detail:

В Setup выбрать Game Detail и нажать **W**.

Tzar: The Burden of the Crown

Бремя власти облегчается только так. Сначала нажми **Enter** и введи коротенькое вот это слово: HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP. Ввел? Молодец, это не каждому удается. За это тебе полагается бонус:

HMBUILDOZER — Быстрая постройка.

HMDEMO — Прокрутить демку.

HMDVALEVA — 10,000 ко всем ресурсам.

HMGOD — Режим Бога для выделенного рамочкой юнита.

HMNEXT — Следующая миссия.

HMNOFOG — Убрать туман войны.

HMNOTECH — Здания и юниты рождаются максимально проапгрейженными.

HMPETLEVA — 50,000 ко всем ресурсам.

HMRECORD — Записать демку.

HMRESIGN – проиграть миссию.

HMREVEAL — Показать всю карту.

HMSPAWN name — Вызывает любой юнит (надо знать его имя).

HMSPY — Показывает вражеские владения.

HMTIMER — Показывает таймер.

HMUSURP — Потерять контроль над основными зданиями!

Urban Chaos

«Юнион Сити» в опасности, а ты не можешь пройти вторую миссию за Мако? Ну тады вперед – с читами. Жмем **F9**, вводим BANGUNSNOTGAMES. Теперь включены все коды. Поехали:

BOO – все вокруг стремительно начинает очень красиво взрываться и в итоге убивает главгероя.

DARCI – играем моделью Дарси Стерн.

ROPER – играем моделью Ропера.

FADE # – устанавливаем уровень тумана, где # – любое число.

WORLD – меняем музыку.

AMBIENT # # # – устанавливаем эмбиент-цвет по трем параметрам (красный, зеленый, синий).

WIN – выигрываем миссию.

LOSE – проигрываем миссию.


World Map
Events



100

Elven Treachery
MAJESTY
SPELLS
OPTIONS


6
105


Игры в предыдущих выпусках